Pontos de Luz • o mundo é bem maior do que parece

Dragon Slayer

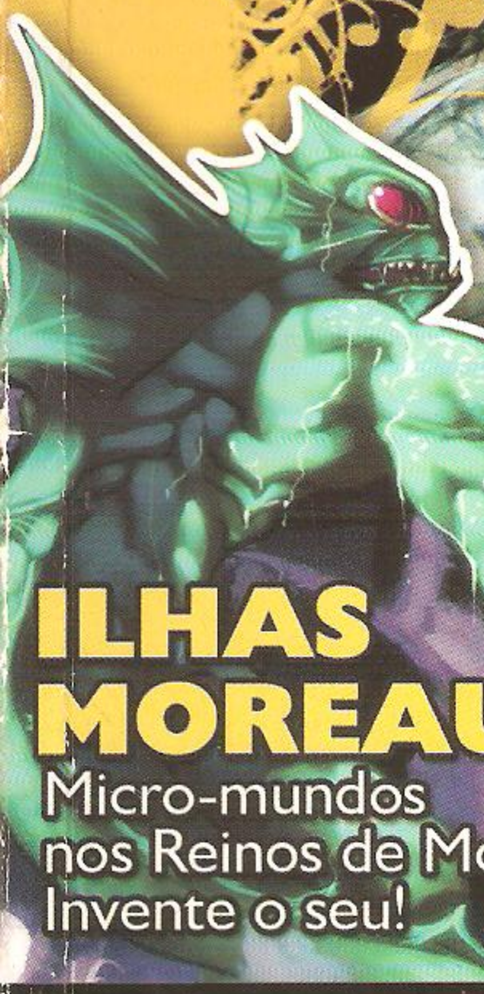
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

Contra Arsenal

A batalha decisiva contra o maior vilão de Tormenta

Eles serão os novos astros de Dungeons & Dragons 4E

TIEFLINGS



ILHAS MOREAU

Micro-mundos nos Reinos de Moreania. Invente o seu!

EDITORA escala
ISSN 1808-1584
NÚMERO 0018
PREÇO R$ 9,80

Star Wars Saga • Piratas & Pistoleiros • Star Wars d6 • Planos Elementais

Dragon Slayer

manticora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Mantícora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, Gustavo Brauner, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

Número 18, ISSN 1808-1584

Editora escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Fax: +55 (11) 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER www.aner.org.br

Responsabilidade com o meio ambiente
A revista Dragon Slayer é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

Você Mudará?

Ainda existe muito receio quanto ao vindouro *Dungeons & Dragons 4a Edição*.

Não é sem motivo. No ano 2000, o novo D&D causou uma revolução. O jogo de aventura mais amado do mundo trazia mais opções, mais variedade. Vieram bárbaros, monges e feiticeiros. Vieram meio-orcs. E talentos e perícias. Tudo podia ser combinado com tudo. E sua Licença D20 permitia a todos participar — qualquer um podia inventar seu mundo, suas raças e classes, seus monstros.

O RPGista brasileiro gostou da mudança. Antes, *Advanced Dungeons & Dragons* era vencido por *Vampiro*, *Lobisomem*, *Gurps* e outros. No novo milênio, o *Livro do Jogador D&D* seria o título mais vendido do gênero. Acessórios e cenários D20 multiplicavam-se, fossem traduções ou originais nacionais. *Ravenloft. Dragonlance. Reinos de Ferro. Tormenta. Porto Livre. Defensores de Tóquio 4a Edição. Besm D20. Ação!!!*

O que parecia impossível, aconteceu. Hoje, existem no Brasil mais títulos D20 que acessórios para o Mundo das Trevas — o RPG mais popular do país na década de noventa.

"Mas está vindo a 4a Edição! Então, vai começar tudo de novo? Tudo será varrido da face da Terra? D&D 3E será extinto?"

É difícil prever. Temos aqui nossas especulações. D&D 4E com certeza vem cheio de boas idéias — assim como a edição 3.5, que corrigiu alguns erros. Mas até hoje, a maior parte dos jogadores de D&D *ainda usa a versão 3.0 antiga*.

Existem mais *Livros do Jogador 3.0* vendidos, que livros 3.5. Os fãs não mudaram para a nova versão. Por quê? Simplesmente, porque acha bobagem pagar outra vez por um jogo que ainda *continua* divertido.

Alguns apostam que, quando a 4E chegar, cada RPGista no Brasil correrá para a loja mais próxima. Vai comprar seu novo livro básico, voltar para casa e jogar na lixeira não apenas seu antigo Livro do Jogador, mas também TODA a sua coleção de títulos D20. E ficará feliz com seu novo jogo, suas novas regras, *e nenhum material compatível pelos próximos meses*.

Você fará isso?

De sua resposta, dependerá o futuro da 4a Edição no Brasil.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS 4
É muita mulher pra pouca carta

CLÁSSICOS 10
Star Wars d6, saudoso como a primeira Saga

ESPECIAL 14
Matéria pra pastor ver

AMBIENTAÇÃO 22
Planos Internos, os elementos no mais selvagem dos estados

NOVA RAÇA 34
Tieflings, os mais belos e mentirosos demônios

MOREANIA 46
Ilhas de Moreania, numerosas como os herdeiros do coelho

REVIEW 6
Star Wars Saga e Piratas & Pistoleiros

GAME DESIGN 8
Nada se cria, tudo se copia

REGRAS DA CASA 16
Talentos Metamágicos, agora sim eu quero usar

GAZETA DO REINADO 32
Naghas e poções suspeitas

TORMENTA 38
Canção das Estrelas, um prelúdio para a maior aventura em Tormenta

DRAGON'S BRIDE 54
Sempre gostei da Coridora

Olá, colegas de exploração de masmorra. Para aqueles que ainda não me conhecem — ou até conhecem, mas nunca mudaram para o Sistema D20 —, eu sou a Paladina. Eu costumo estar aqui respondendo cartas de leitores com algum parceiro. Antes era o Paladino, mas ele matou um dragão (por acidente, claro) e foi tirar férias nos Reinos de Moreania. Então veio o Antipaladino, ficou algum tempo sendo aloprado, e acabou indo embora.

Aqueles de vocês que acompanham revistas de RPG há mais tempo devem saber que, entre clones defeituosos e contrapartes malignas, existe uma longa tradição de Paladinos e Paladinas que respondem cartas. Então, agora fico pensando em quem virá...

— Saudações dos deuses, leitores! Aqui estou eu de volta, a primeira e única Paladina. E agora vamos responder...

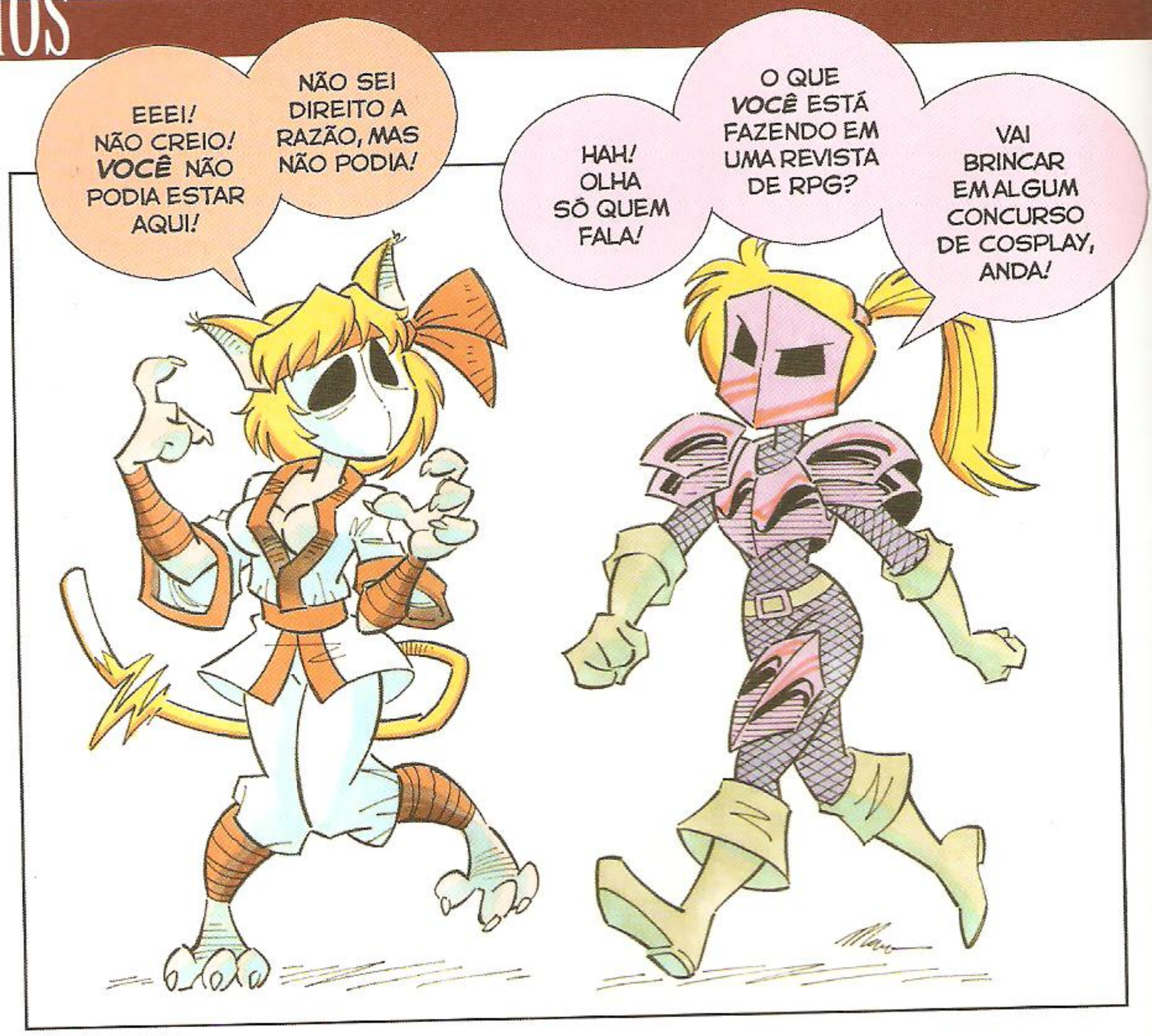
— Primeira e única QUEM?!

— Hã... quem é você, menina? Está perdida? Olha, se está procurando uma convenção de anime, tem uma acontecendo logo ali atrás...

— Quem é você?! EU sou a Paladina!

— Paladina?! VOCÊ, uma paladina?! Com esse quimono decotado de Mai Shiranuy? Essas orelhas de cauda de gatinho? Olha moça, você pode ser muita coisa, mas não uma paladina. Isto é, paladinos de verdade usam armadura, escudo, espada...

— De onde você veio? AD&D 2a Edição?!



Bondade e Sacrifício

Olá, Paladino(a)(os)(as). Venho acompanhando a DragonSlayer e também a linha Tormenta D20, e quero dar os parabéns.

Acabo de adquirir meu Piratas & Pistoleiros, que já ficou escolhido como o melhor acessório de Tormenta em todos os tempos (e a melhor classe de prestígio é o Pregador, yes!). Mas percebi que alguns novos talentos em P&P vieram de uma matéria antiga, "Golpe Sujo" (DS 12, ou 13, sei lá), que eram sobre golpes "indignos". É sobre eles que quero discutir.

Em todos os talentos de golpe sujo, consta como pré-requisito "tendência não-Bondosa". Não concordo com isso.

Ora, eu me considero uma pessoa boa. Mesmo assim, em um torneio de artes marciais, se perceber que meu oponente está recorrendo a golpes baixos, é claro que também vou revidar na mesma medida. Fazer ataques aos olhos, esse tipo de coisa.

Concordo que alguns talentos, como Eviscerar e Decapitar, são bem cruéis. Mas também acho que uma pessoa boa poderia recorrer a ataques assim, em caso de necessidade.

É isso, grande abraço a todos (mais apertados na Paladina) e sucesso a vocês.

Jyou-akim, samurai de padaria, Recife/PE

Samurai Joaquim, você está com sorte. Porque uma paladina é justamente a pessoa certa para responder sua pergunta.

— Obrigada, menina-gato. Veja bem...

— NÃO FALEI DE VOCÊ!

— Claro que falou, não há outra paladina aqui.

Amigo samurai, definir o Bem e o Mal — mesmo em termos de jogo, apenas — é sempre uma questão complicada. Mas uma coisa posso dizer com certeza: você nunca será bom ou mau, apenas porque "se considera" assim. Ora, qualquer pessoa acha suas próprias convicções corretas. Qualquer pessoa se considera "boa" ou "certa", até ser provado o contrário.

O que define uma pessoa boa? Na vida real, muita gente acredita ser "do bem" apenas porque não pratica maldades, não prejudica outros. No jogo D&D, isso não faz de você uma pessoa boa. Apenas neutra.

Uma pessoa boa é aquela que não apenas recusa-se a prejudicar outros, mas também sacrifica-se para ajudar outros. Quando doa algo para alguém que precisa, você demonstra bondade. Quando você desiste de alguma coisa para ajudar alguém, demonstra bondade. A bondade verdadeira requer sacrifício.

Heróis aventureiros arriscam a vida para matar monstros. Os bondosos fazem isso para proteger os fracos. Os neutros e malignos, fazem-no por fama, poder ou riqueza. Não há nada errado com isso, D&D oferece liberdade para que você jogue como quiser. Mas que fique claro, ser bondoso exige renúncia. Pessoas boas renunciam a prêmios ou recursos que outros aceitariam. E isso inclui vantagens em combate.

Quando seu oponente em um torneio luta de forma cruel, você faz o mesmo? Então de nada adianta "considerar-se" uma pessoa boa, porque não estará agindo como uma. Estará apenas rebaixando-se ao nível do adversário. Uma pessoa boa abriria mão da vantagem — bondade requer sacrifício. Imagine se todo herói decide adotar os métodos do vilão, apenas porque "ele fez isso primeiro".

Por isso, os talentos de golpes sujos vistos em Piratas & Pistoleiros não podem ser adquiridos por personagens bondosos.

— Hmm... bom, isso foi... foi MUITO legal... mas EU sou a verdadeira Paladina!

— Olha mocinha, eu sei que estive fora por bastante tempo, mas as coisas não podem ter mudado TANTO assim. Apenas HUMANOS podem ser paladinos.

— Afe! Você é mesmo um fóssil da Segunda Edição!

Ao Sabor do Destino

Adorei Piratas & Pistoleiros, adorei todas as classes de prestígio, adorei os itens mágicos, adorei as cidades, adorei TUDO. Mas o que MAIS gostei mesmo, foi o talento Ao Sabor do Destino. Só uma coisa, não estou reclamando (meu Mestre é que está), mas não acham esse talento poderoso demais? Ele oferece dezenas de bônus cumulativos até 20o nível! Têm certeza que isso está certo?

Jack Sawyer Locke, perdido na ilha, e-mail

Muita gente adorou P&P, Jack. E muita gente também ficou desconfiada de um talento tão bom. Mas lembre-se, Ao Sabor do Destino tem

Escreva para a DRAGONSLAYER. Aproveite enquanto o universo não é destruído, pois parece que temos um paradoxo temporal.

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

uma restrição importante: o personagem NÃO pode usar voluntariamente nenhum item mágico (exceto óleos e poções), ou perde os benefícios do talento durante um mês.

Este talento existe porque muitos heróis aventureiros — seja em Tormenta ou quaisquer outros mundos de fantasia — não recorrem a itens mágicos. Alguns rejeitam esses itens por convicções pessoais (como Conan o Bárbaro, ou o pirata James K.), enquanto outros apenas nunca encontraram nenhum.

Embora esta seja uma idéia interessante para um personagem, em Dungeons & Dragons, não utilizar itens mágicos é uma desvantagem severa demais. Um guerreiro de 15o nível, sem itens mágicos condizentes, pode ser derrotado por outro de 10o nível bem equipado.

Por essa razão, vários acessórios oficiais trazem regras próprias para personagens sem itens. Masters of the Wild (Mestres Selvagens em sua versão traduzida) oferece o Forsaker, um bárbaro que odeia itens mágicos, mas recebe muitos bônus para compensar. E o "livro do bem" Book of Exalted Deeds inclui regras para "voto de pobreza" — você desiste de usar itens mágicos, em adquire grandes poderes.

— Hmm... mas um monge não usa armas ou armaduras, certo? Então, não seria apelativo um monge adquirir voto de pobreza?

— Ora, porque acha que agora sou artista marcial?

— Ah, eu sabia! Você não é uma paladina.

— SOU SIM!

Ao Sabor do Destino

Saudações, caros amigos! Sou um fã conquistado pela geração Tormenta. Agora, acompanhando o mundo da DS, fiquei surpreso conhecendo Moreania. Ambos os mundos estão de parabéns.

1) Gostaria de saber se é aconselhável usar os Licantropos de Moreania (DS13) em Tormenta.

2) O que o renomado Capitão Ninja está fazendo em uma das imagens de Erica Horita, em Piratas & Pistoleiros?

3) Meio-dríades e nagahs são consideradas Licença Aberta?

4) Quando vocês vão atualizar as raças sauróides, os povos-dinossauro de Tormenta, para Sistema D20?

5) Qual o próximo título previsto de Tormenta?

6) Considerando 4D&T, um Youkai pode ser Vampiro?

Muito obrigado! O novo visual da Paladina ficou ótimo (até o Inuyasha ficaria maluquinho!). Mas sou obrigado a concordar com o Antipalada sobre os pei... digo... esqueçam!

Lucas "Darkirion" Paolillo, São Carlos/SP

1) Nós aqui somos suspeitos para dizer, mas a resposta é sim. O Livro dos Monstros D&D tem licantropos, que você pode usar normalmente em Tormenta. No entanto, a versão Moreau usa regras mais simples e também é mais equilibrada (não requer ajuste de nível).

2) Ele com certeza está metido onde não devia, como sempre...

3) Seus nomes e informações de jogo, sim. Se você quiser publicar profissionalmente algum livro, revista ou artigo sobre RPG, e quiser usar as regras destas raças, não tem problema. Se quiser chamá-las por estes nomes, também não tem problema. No entanto, você precisará inventar outro histórico para elas.

4) Você já teve uma amostra na DS 16, as dragoas-caçadoras. Mas elas e outras raças serão bem melhor descritas no acessório Galraria: Mundo Perdido.

5) É a aventura Contra Arsenal. Saiba mais nesta edição, em "Canção das Estrelas".

6) Sim. Em Defensores de Tóquio 4a Edição, a raça Youkai abrange qualquer criatura sobrenatural, incluindo mortos-vivos. Talentos de Youkai próprios para vampiros e outros mortos-vivos apareceram na DS 7.

— Menina-gato... diga, você quer mesmo ser uma paladina?

— Eu não "quero ser", eu SOU uma paladina! Sou a Paladina!

— Sei... menina, ouça o conselho de alguém mais experiente... os deuses não aprovam um decote ousado como esse seu, sabe? Olhe só pra mim. Nenhum centímetro de pele à mostra.

— E pelo jeito, não gosta de tomar sol na praia, né?

— Não, a Europa Medieval é fria demais pra isso.

— DE QUE MUSEU TIRARAM VOCÊ?!

FALHAS CRÍTICAS

Seu amigo está com medo que, quando chegar D&D 4E, seus livros antigos sejam transformados em pudim de ameixa? Seu outro amigo vai jogar fora todos os livros 3ª Edição, assim que 4E estiver nas prateleiras? Mande um sinal telepático e conte aqui seus casos engraçados!

Um Narrador veterano de Vampiro acaba de mestrar sua primeira sessão de D&D:
— Vocês jogaram bem! Vão ganhar 3 XP cada um.
— Mestre, a gente precisa de muito XP pra ganhar nível.
— Estão tentando me enganar!
— É verdade! — os jogadores em uníssono.
— Certo, vou dar 6 XP para cada um.
— Não, Mestre, a gente precisa de realmente MUITO XP.
— Tá bom — o Mestre já sem paciência —, 70 XP pra cara um, mas tenho certeza que vocês estão tentando me passar a perna!

Arthur Lewnelin, e-mail

O ladino halfling é capturado pelos orcs devoradores de orelhas, e levado como prisioneiro para o acampamento. Os aventureiros pensam em formas de ajudar, então o druida decide mandar seu companheiro animal — um macaco — encontrar o colega.
O pequenino macaco consegue passar pelos orcs e alcançar a jaula do halfling, levando papel e carvão. O halfling escreve uma mensagem para auxiliar seus colegas na missão de resgate. Ela diz:
CERCA DE 50 ORCS. HÁ MAIS TRÊS PRISIONEIROS COMIGO. O CHEFE ORC TEM UM SÓ OLHO. ELES TEMEM O MONSTRO NO CASTELO.
ASSINADO: OSBORN
P.S.: TRAGAM ORELHAS NOVAS.

Osborn Laptop, Ladino Halfling, SP/SP

GRIMÓRIO DE JADE

ANTONIO LEANDRO & LEONEL DOMINGOS

STAR WARS SAGA

Apenas mais um caça-níqueis parece. Mas poderoso aliado ele é!

Há muito tempo, em uma galáxia distante... na verdade, nem tanto tempo e nem tão distante assim. Era o ano 2000, nos Estados Unidos, quando grandes mudanças sacudiram o universo dos jogos de interpretação.

Das cinzas da antiga República nascia o Império D20, governando a galáxia com novas regras. Tão numerosos quanto os stormtroopers imperiais, novos títulos compatíveis com a Licença Aberta invadiam as prateleiras. Seria o fim da liberdade? Assim como os Cavaleiros Jedi, todos os outros jogos de RPG seriam extintos? Para muitos, a licença Open Game soava como um grave distúrbio na Força.

Veio um novo *Star Wars RPG*, agora com regras irmãs de *Dungeons & Dragons*. Rolar um dado de vinte lados. Adicionar modificadores. Atingir um número alvo. Funcionava para espadas mágicas e também para sabres de luz. *Guerra nas Estrelas* agora fazia parte de uma crescente família de jogos, todos usando a mesma mecânica básica.

O primeiro *Star Wars D20* incluía a trilogia clássica, e também *A Ameaça Fantasma*. Em 2002, uma versão revisada (e descaradamente caça-níveis) também trazia *O Ataque dos Clones*. Então, quando *A Vingança dos Sith* entrou em cartaz em 2005, não seria surpresa alguma encontrar outra "edição revisada" nas prateleiras.

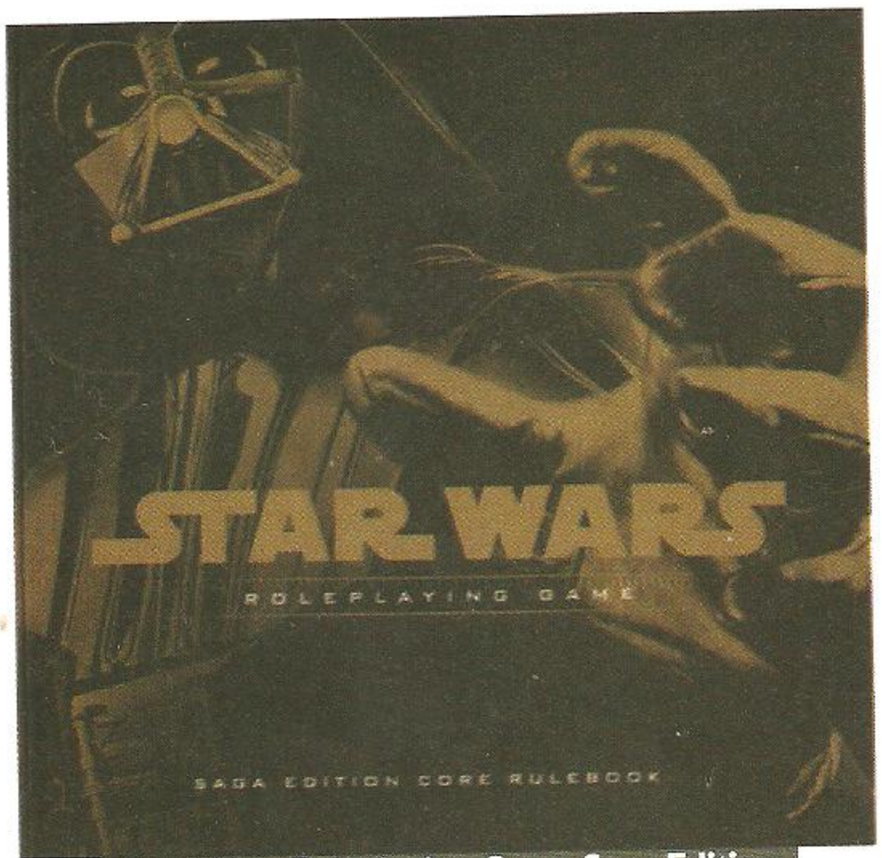
Ela veio. Mesmo assim, fomos surpreendidos.

Desta vez não é apenas uma revisão, não são as velhas regras como dois ou três novos droids e naves. *Star Wars Saga* ainda usa o Sistema D20, mas com melhorias espantosas. Mudanças tão elegantes, tão eficazes, que muitas delas estarão no futuro *Dungeons & Dragons 4a Edição*. Por isso fala-se tanto hoje sobre a Edição Saga — ela simplesmente representa o futuro.

O próprio formato do novo livro básico é curioso. Largo e baixo, o texto respirando confortável em páginas bem arejadas. Até parece feito para ler na tela do computador. Teria sido planejado, a princípio, como um netbook?

Além de humanos, dezessete outras espécies estão disponíveis. Dos ridículos Gungans (George, onde você estava com a cabeça?!) até os Zabrak, raça do vilão Darth Maul. Traços raciais são muito breves — esqueça os anões de D&D e suas quinze habilidades que ninguém neste mundo consegue lembrar. Na Edição Saga, agilidade é o nome do jogo.

Ora vejam, apenas cinco classes básicas! Os *Jedi* são guardiões da paz e justiça, mestres no manejo do sabre de luz e domínio da Força. *Noble* é um líder, negociador e manipulador, que inspira confiança em seus colegas. *Scoundrels* recorrem a furtividade em vez de força bruta. *Scouts* são rastreadores e exploradores, enquanto *soldiers* são combatentes hábeis com armas. Comparando com D&D, estas classes equivalem ao paladino, bardo, ladino, ranger e guerreiro, respectivamente.



Star Wars Roleplaying Game Saga Edition
Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
160 págs. em cores, capa dura, inglês, U$ 29,95

Mas um Jedi não precisa ser igual ao outro. Conforme avança de nível, cada classe é livre para escolher *feats* (aqui conhecidos como "talentos") e *talents* (só Deus sabe como serão conhecidos aqui). *Talents* são organizados em "árvores". Quando avança de nível, um Jedi pode escolher "escalar" as árvores *Jedi Consular*, *Jedi Guardian*, *Jedi Sentinel*, ou *Lightsaber Combat*. É o mesmo que ter várias classes em uma.

Twi'lek Cavaleira Jedi: e você pensou que elas só sabiam dançar para o Jabba!

Ainda existem perícias e talentos, que funcionam mais ou menos da mesma forma. Perícias ganharam uma mecânica muito mais simples (veja o quadro), e os poderes da Força são representados por um grupo de talentos próprios.

Também continuam existindo os Pontos de Força. Talvez você não saiba, eles são ancestrais dos Pontos de Ação — use-os para ativar poderes, ou para jogar um dado extra quando você precisa desesperadamente de uma boa rolagem. Mas veja bem, no mundo de *Star Wars* é muito importante a maneira como você usa os Pontos de Força. Os poderes do Lado Negro, você vai descobrir, são mesmo sedutores. É grande a tentação de gastar um Force Point para aumentar o dano de seu estrangulamento estilo Vader (4d6 em vez de 2d6). Claro, esse tipo de coisa afunda você no Lado Negro, e sair não é nada fácil.

As *talent trees* tornam as classes básicas bem variadas, mas mesmo assim temos classes de prestígio. Em tradução livre, são elas: Ás Piloto, Caça-Prêmios, Lorde do Crime, Elite Trooper, Adepto da Força, Discípulo da Força, Atirador, Cavaleiro Jedi, Mestre Jedi, Oficial, Aprendiz Sith e Lorde Sith. O Mestre Jedi e o Lorde Sith são quase os arquimagos deste universo, você não pode adquirir estas classes antes do 12o nível.

Você já sabe o que esperar dos capítulos seguintes. Em equipamentos, temos armas (sabres de luz causam dano de 2d8 e ignoram qualquer Redução de Dano), armaduras (stormtrooper armor é uma armadura leve?!), equipamento médico (a Força vem das coisas vivas, então evite implantes cibernéticos como aquela mão do Luke) e outros.

Pilotar e combater a bordo de veículos sempre foi mais complicado do que deveria. Agora, batalhas entre X-Wings e TIE Fighters ficaram mais dinâmicas. Você ataca com 1d20 + seu bônus base de ataque + modificador de Inteligência do veículo (seus computadores de alvo) + modificador de distância.

Droids podem ser equipamentos, aliados ou personagens jogadores. Você pode escolher um modelo pronto, ou construir do zero, escolhendo materiais e acessórios.

O livro básico segue com criaturas, personagens importantes (Darth Vader, Nível de Desafio 19, sim!), e uma descrição razoável do universo de jogo e suas eras. *Star Wars Saga* é muito eficaz em abranger todos os seis filmes (daí o nome Saga Edition) em menos de 300 páginas "baixinhas".

Nenhuma versão de *Star Wars RPG* jamais chegou ao Brasil em versão traduzida, e não parece provável que isso um dia vá ocorrer — ao que parece, ninguém consegue decidir se o jogo pertence à Wizards of the Coast, ou Lucas Books, ou ambas. Negociar a licença para traduzir e publicar no Brasil parece tão difícil quanto destruir a Estrela da Morte. Assim, apenas um público seleto com acesso a importados pode aproveitar este jogo.

O Sistema D20 parecia um "Império" oprimindo todos os outros jogos. Mas os rebeldes existem, e prosperam — *Arcana Evolved*, *True20*, *Spycraft*, *Mutants & Masterminds*, 4D&T. Sobre as bases imperiais, a Aliança Rebelde constrói suas regras, inventa novos sistemas e cenários. *Star Wars Saga* mais uma vez demonstra que o Sistema D20 não veio para dominar ou sufocar; ele pode ser, cada vez, algo novo e diferente.

Talvez você nem mesmo seja um grande fã de Luke Skywalker e sua turma. Mas se é um jogador ou Mestre antenado com o Sistema D20, se está louco para saber como será D&D 4E... a Edição Saga é onde procurar.

Paladino

General Grievous: ele é um vilão mais legal que aquela porcaria tossindo no Episódio III

REGRAS SAGA QUE VOCÊ VAI QUERER USAR

Fique de olho nestas regras. D&D 4E vai aproveitar a maioria delas. Ou todas!

1. MAIS HABILIDADE. A cada 4 níveis, você recebe dois pontos para somar a duas habilidades diferentes, em vez de apenas um.

2. UM ATAQUE, E OLHE LÁ! Você também odeia ficar calculando aqueles +18/+18/+13/+8/+3 durante o combate? No sistema Saga, personagens não ganham ataques extras quando avançam de nível. A única forma de fazer um ataque adicional por rodada é usando duas armas (e sofrendo os redutores normais por isso). Pode parecer uma grande desvantagem, mas...

3. MAIS DANO. Personagens somam metade de seu nível (arredonde para baixo) ao dano de seus ataques. Além disso, empunhar uma arma com as duas mãos adiciona o dobro de seu modificador de Força ao dano (em vez de apenas 1.5). Ou seja, você faz menos ataques, mas quando acerta o estrago é bem maior!

4. NÃO MORRA TÃO CEDO! Com ataques capazes de causar tanto dano, seria fácil morrer em níveis baixos. Personagens de 1o nível começam com Pontos de Vida em quantidade igual a três vezes seu Dado de Vida + modificador de Constituição. Ou seja, um Jedi (d10) começa com 30 PVs + Con.

5. SEM CLASSE DE ARMADURA. Não existe CA (ou Defesa). Quando ataca um oponente, você rola contra seu modificador final de Reflexos (10 + seu nível *ou* bônus de armadura + modificador de Destreza). E isso nos leva a...

6. ARMADURAS SÃO PARA OS FRACOS. Armaduras não são cumulativas com o bônus da classe. Portanto, se você é um guerreiro de 1o nível, ainda vale a pena usar uma cota de malha (armadura +5); mas quando chegar ao 5o nível, pode jogá-la fora.

7. SEM PONTOS DE PERÍCIA. Isso mesmo, você nunca mais vai precisar computar os 182 pontos de perícia daquele maldito ladino humano de 11o nível com Inteligência 18. Não há mais graduações. Todos os personagens testam suas perícias com: 1d20 + metade de seu nível + modificador de habilidade. Para perícias em que você seja treinado, recebe um bônus de +5. Mais fácil que isso, só mesmo...

8. PERÍCIAS UNIFICADAS. Perícias parecidas foram reunidas, reduzindo espantosamente sua quantidade. Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação agora formam uma única perícia, *Percepção*. Blefar, Disfarce e Falsificar tornaram-se *Enganação*. Diplomacia e Intimidar são *Persuasão*. Equilíbrio e Saltar, ambas, foram incluídas em Acrobacia. Esconder-se foi engolida por Furtividade, e assim por diante.

9. MAIS INICIATIVA. Não é estranho que um guerreiro de 1o nível consiga atacar tão rápido quanto outro de 30o nível? No Sistema D20 normal, sua iniciativa não melhora. As regras Saga resolvem isso de forma genial: aqui, Iniciativa é uma perícia. Ela aumenta conforme o nível, e você pode ser treinado nela (+5) ou não. Não existe o talento Iniciativa Aprimorada, mas você ainda pode adquirir Foco em Perícia. E vale a pena, porque...

10. MAIS FOCO. Foco em Perícia agora oferece +5. Enfim, este talento ficou bom de verdade!

Piratas & Pistoleiros

Fanfarrões à solta! Se você achava Tormenta um mundo bagunçado, ainda não viu nada...

Samurai e swashbuckler: eles não combinam, por isso é divertido ver os dois juntos

Ainda em 2007, *Área de Tormenta* ofereceu uma ambientação lúgubre, deprimente, bizarra. Diante dos demônios da Tormenta, parece não haver qualquer escapatória — as aberrações infestam nosso mundo, substituindo Arton por sua nefasta Anti-Criação. A conquista é iminente e inevitável. Não há chance contra os indestrutíveis Lordes da Tormenta. Aqueles que combatem os invasores tornam-se heróis melancólicos, desiludidos, afastados do mundo que tentam salvar. Não há esperança. Apenas horror e loucura.

Mas como muitos dizem, *Tormenta* é uma colcha de retalhos. Um cenário que combina coisas que não combinam. Combina até horror e humor.

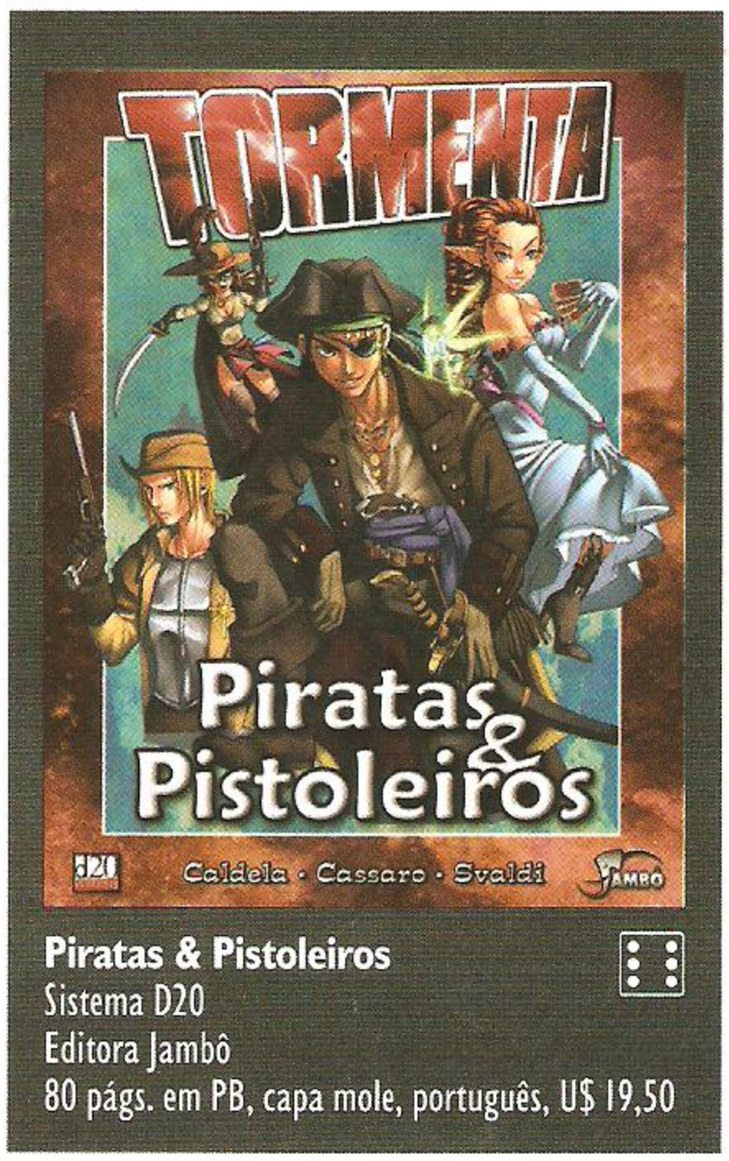
Em que outro mundo, uma invasão aberrante como que saída dos contos de Lovecraft pode conviver com a ação divertida dos *Piratas do Caribe?*

Em *Piratas & Pistoleiros,* o mais novo acessório para Arton publicado pela Jambô, o clima é totalmente inverso a *Área de Tormenta.* Seus heróis e vilões são audaciosos, sem amor pela vida — mas com fome de viver. Bagunceiros de trajes extravagantes, acrobacias insanas e cara-de-pau sem limites, confiantes em um destino grandioso. Caçadores de fama, reputação, tesouros polpudos, paixões ardentes ou vingança fria. Por que temer o fim do mundo, quando você tem um duelo de pistolas marcado ao pôr-do-sol? Para os fanfarrões, o tempo nunca fecha!

P&P abre falando sobre piratas, pistoleiros, suas respectivas mitologias e seu lugar em Arton. A idéia mais curiosa (alguns diriam "estranha") aqui é tentar reunir heróis de capa e espada, e pistoleiros do velho oeste, em um único conceito. É verdade que ambos têm muito em comum — são fora-da-lei, seguem suas próprias regras, usam armas de fogo e quase nunca recorrem a armaduras ou magia. Exceto pela área de atuação (mares bravios ou planícies empoeiradas), eles não parecem assim tão diferentes.

Essa fusão entre os durões dos mares e planícies começa com uma versão variante da classe básica swashbuckler, já vista em *Tormenta D20: Guia do Jogador.* Antes suas habilidades eram focadas no manejo do sabre, para simular piratas, mosqueteiros e duelistas. Agora, o jogador tem a escolha de especializar-se em sabre ou armas de fogo.

Entre os novos talentos, poucas novidades — quase todos vieram de outros livros e revistas, e foram revisados. Destaque para "golpes sujos" como Cegar, Fraturar, Eviscerar, Decapitar e outros. Alguns podem estranhar a presença de Fintar Aprimorado, que já aparece no *Livro do Jogador 3.5.* Ele foi repetido aqui por ser um requisito para outras habilidades e talentos, e também porque não existia no LdJ 3.0 que muitos grupos ainda utilizam.



Piratas & Pistoleiros
Sistema D20
Editora Jambô
80 págs. em PB, capa mole, português, U$ 19,50

As novas classes de prestígio são imperdíveis! Desde o Carteador, jogador audacioso que brinca com a sorte e azar, ao Xerife de Azgher que faz cumprir a lei em nome do Deus-Sol. O Chapéu-Preto apavora com sua presença sinistra, o Sedutor é um mestre da manipulação, e o Vigarista "cura" com elixires de água com açúcar. Temos ainda o Franco-Atirador, o Mosqueteiro Imperial, o Lobo do Mar... mas é difícil superar o charme do Pregador, um sacerdote tão irredutivelmente humano que mesmo os deuses são incapazes de corrigir seus defeitos — como o Frei Tuck, companheiro de aventuras de Robin Hood, que não resistia a um bom vinho!

P&P não oferece muito em armas de fogo, apenas reproduzindo e expandindo um pouco as regras já existentes no *Livro do Mestre.* Por outro lado, se você gostou da adaptação de *Fullmetal Alchemist* aqui na DS, vai rever suas regras para membros artificiais, agora com opções para materiais diferentes: madeira, aço, madeira mágica de Tollon, mitral e adamante.

Esta primeira metade encerra com itens mágicos ligados ao tema — evite traições com o *tapa-olho do amotinado,* ou tenha o nome de seu inimigo escrito em uma b*ala do rancor* —e um novo sistema para navios e combate naval.

Tudo isso já bastaria para justificar este acessório, mas *Piratas & Pistoleiros* vai além, oferecendo duas comunidades fora-da-lei. Quelina, velha conhecida dos fãs, vem adaptada para o Sistema D20 e descrita através da visão aguçada de um espião de Colleen (também incluindo relatos hilários do pirata James K, que é bom de espada, mas *muito* ruim de pena!). E espere até conhecer Smokestone, cidade de pistoleiros, onde ladrão de cavalo não vale nada e linchamento resolve tudo!

O último capítulo apresenta os piratas e pistoleiros mais icônicos de Arton. Velhos conhecidos, como James K. e Savanna, retornam com estatísticas de jogo atualizadas. Estão aqui Izzy Tarante, a pirata do romance *O Inimigo do Mundo,* e também o pirata épico John-de-Sangue, membro da Companhia Rubra. E "gente" nova como a *cowgirl* centaura Tina Tirocerto e seu parceiro, um *elfo indígena* (elfos, índios, arcos, flechas...).

Sem exageros, *Piratas & Pistoleiros* é um tesouro que acaba de ser desenterrado. Seja para fãs de Arton ou qualquer jogador interessado em heróis fanfarrões. Suas cidades são mini-cenários divertidos, e suas opções vão colorir qualquer grupo de fantasia.

Basta não levar esse jogo tão a sério. Mas quem é que leva?

Gustavo Brauner & Paladino

Star Wars D6

Nenhum RPG nunca foi tão "oficial" quanto este

Pirata de Prexiar: mesmo naqueles tempos, o Império não era seu único inimigo

Por que filmes e livros de sucesso nem sempre conseguem o mesmo sucesso quando tornam-se RPG? Por que um universo ficcional bem-sucedido nos livros e telas, não funciona tão bem na mesa de jogo? Porque *O Senhor dos Anéis*, que definiu a fantasia medieval moderna e inspirou *Dungeons & Dragons*, não atrai tantos jogadores quanto *Forgotten Realms*, *Eberron*, *Everquest*, *Tormenta* e tantos outros?

Em alguns casos, a resposta é bem óbvia. A Terramédia foi salva pela Sociedade do Anel. Na Era Hiboriana, Conan já destruiu os piores monstros e bruxos, encontrou os maiores tesouros, e conquistou as mais belas mulheres. Ambos têm seus RPGs oficiais, e ambos são inexpressivos. Estes universos são ricos e sempre existe muito a fazer, mas estamos falando de um jogo em que os jogadores são os protagonistas. Os personagens principais. Os heróis.

Não é sem motivo que *Dragonlance* seja tão querido por seus romances, seus personagens, mas nem tanto pelo cenário em si. O elenco principal já foi definido, as grandes missões foram cumpridas por outros. Os jogadores são coadjuvantes. E se vou viver uma grande aventura, por que estaria interessado em um papel secundário?

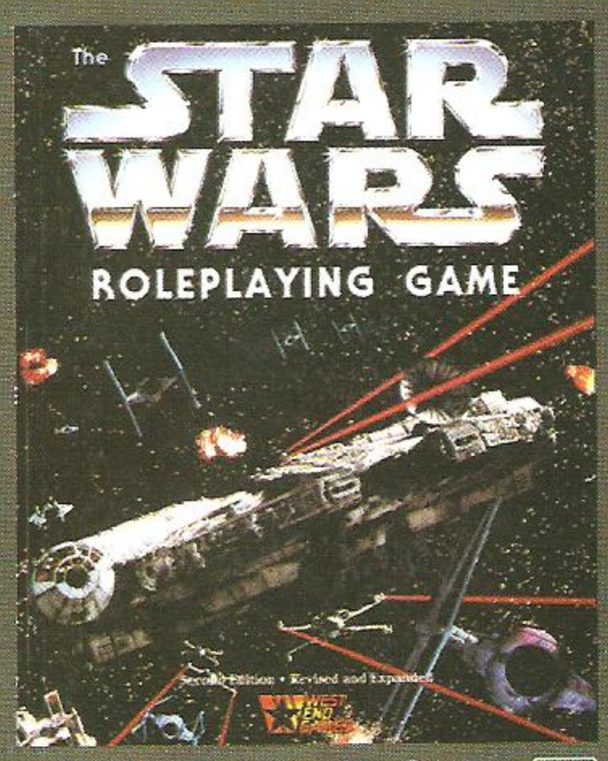
Ambientações de RPG são inventadas com essa idéia em mente. Existem ameaças, existem aventuras, mas o trabalho de vencê-las está reservado aos jogadores. Elminster *não vai* desbravar as ruínas de Myth Drannor. *Arsenal* não vai derrotar a Tormenta. Você é quem deve fazê-lo.

RPGs baseados em franquias já existentes quase nunca são bem-sucedidos. Mas para toda regra, há exceção. Antes do ano do 2000, antes do Sistema D20, *Star Wars RPG* formava um dos mais vastos cenários de campanha em todos os tempos.

Tudo começou em 1984, quando a West End Games — especializada em jogos estratégicos com miniaturas — publicou seu primeiro RPG, o hilário e insuperável clássico *Paranóia*. Tornou-se uma das poucas companhias capazes de competir com a TSR (a antiga casa de *Advanced Dungeons & Dragons*). Conforme os negócios melhoraram, a WEG adquiriu os direitos dos Caça-Fantasmas para publicar o primeiro e único RPG oficial da franquia, *Ghostbusters: a Frightful Cheerful Roleplaying Game*. Este jogo usava regras que seriam a base do Sistema D6.

Em 1989 veio o primeiro *Star Wars RPG*, usando as mesmas regras. O Sistema D6, infelizmente desconhecido no Brasil, está entre os mais simples e queridos dos RPGistas. Os atributos dos personagens são medidos em dados (por exemplo, Força 2D+1). O Mestre decide a dificuldade, o jogador rola os dados do atributo ou perícia relevante. Construir um personagem leva poucos minutos. Simples e geniais, estas regras apareciam em quase todos os jogos da WEG, desde Homens de Preto até Xena e Hércules.

Mas o Sistema D6 nunca foi tão amado quanto em *Star Wars RPG*. Os fãs deste universo não querem ficção científica *hard*, não querem preocupações com massa, gravidade, aceleração... só querem batalhas espaciais e sabres de luz. Querem regras rápidas e enxutas. Poucas vezes, um sistema e um cenário combinaram tão bem.



Star Wars Roleplaying Game
D6 System
West End Games
288 págs. em cores, capa dura, inglês, U$ 30,00

Mas e quanto à questão dos personagens principais? Luke Skywalker destruiu a Estrela da Morte, a Aliança Rebelde venceu a Batalha de Endor, o Império foi derrubado. Como, então, este universo pode ainda ser tão atraente para "coadjuvantes"?

Talvez seja, exatamente, porque Luke não fez tudo sozinho. Nem foi ajudado apenas por alguns amigos chegados. Star Wars é um universo de sociedades, de Aliança e Império, de Cavaleiros Jedi e caça-prêmios. *Muita* ação, *muitos* eventos, *muitos* heróis correndo por todos os lados. Em meio a todos aqueles combates, há muito lugar sobrando para você e seus amigos.

Vader e Palpatine não eram os únicos vilões. Jabba não era o único chefe do crime, nem Boba Feth o único caça-recompensas. *Star Wars* oferece uma galáxia fervilhante de oportunidades.

Outra coisa especial: o material produzido pela West End Games era considerado oficial pela própria Lucasfilm. Os acessórios de jogo eram, segundo os fãs, os melhores guias de referência para o universo de George Lucas. Os suplementos WEG eram tão detalhados que a Lucasfilm instruía seus autores a usá-los como material de consulta para novas histórias. Esse foi o caso de Timothy Zahn e sua famosa Trilogia Herdeiros do Império, que acontece cinco anos após *O Retorno de Jedi*. Antes de começar a trabalhar, ele teria recebido uma caixa de *Star Wars RPG* para estudar.

Durante quase uma década o jogo teve três edições, mais de 150 suplementos e aventuras, e até uma revista oficial — *Star Wars Adventure Journal*. Infelizmente, a licença da WEG para produzir *Star Wars* foi perdida quando a companhia declarou falência em 1998, então a marca foi adquirida pela Wizards of the Coast para o atual *Star Wars D20*. Mesmo assim, muitos fãs continuam fiéis ao material antigo e jamais migraram para o Sistema D20, perseguindo os livros originais em lojas e leilões de usados.

O Sistema D20 também não morreu. Ele agora existe na forma de três livros básicos para gêneros diferentes — *D6 Adventure*, *D6 Fantasy* e *D6 Space*. Se puder encontrá-los, e não tiver problemas com o idioma nativo do RPG, não perca.

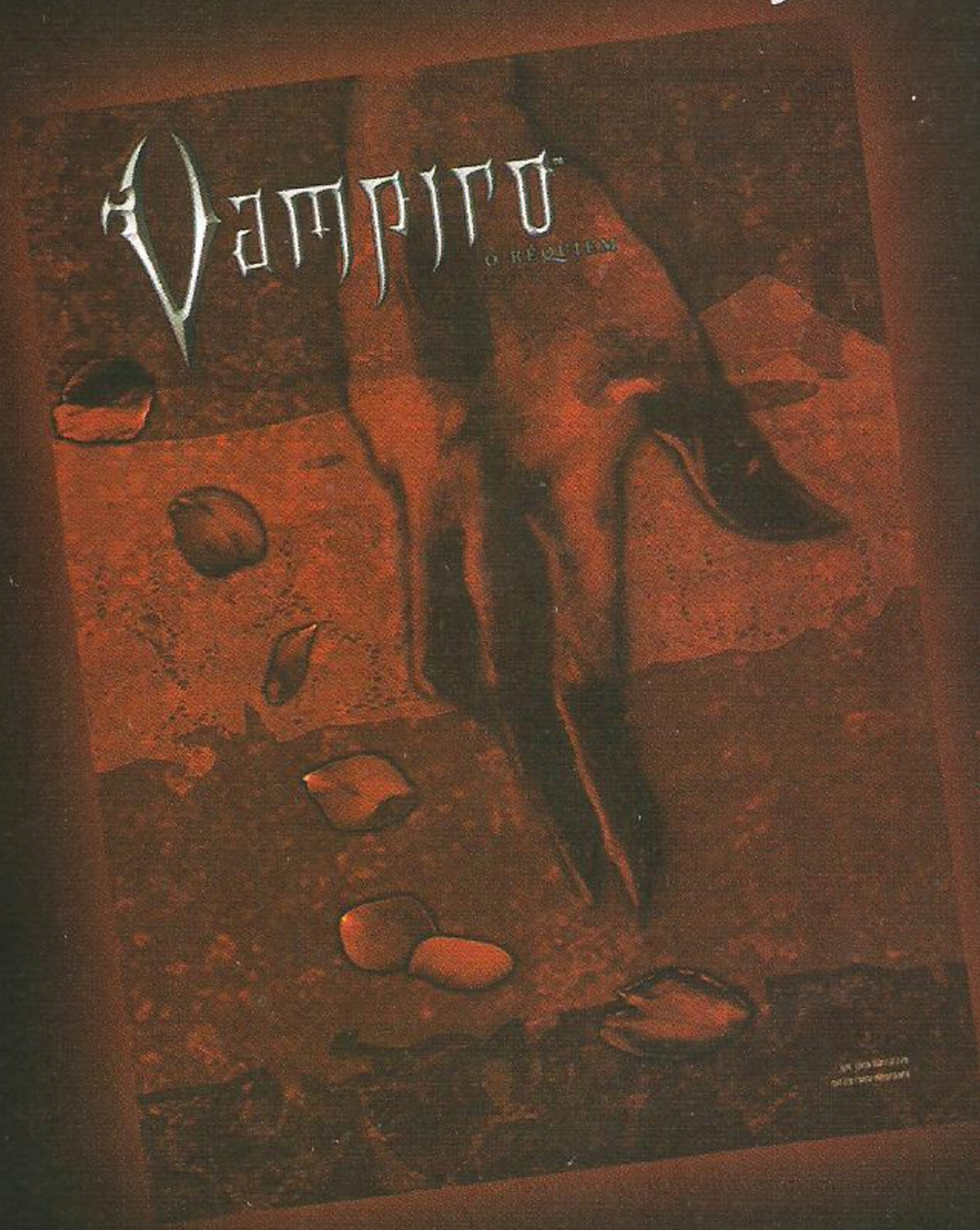
Star Wars Saga Edition (veja nesta edição) é a atual versão oficial do jogo, com regras precursoras de D&D 4a Edição. Mas, assim como muitos de nós nunca engoliram a nova trilogia de filmes, também existem jogadores devotados que jamais rolariam 1d20 para usar a Força. Não podemos culpá-los. O charme de Star Wars D6 nunca vai morrer.

Paladino

Vampiro

O RÉQUIEM

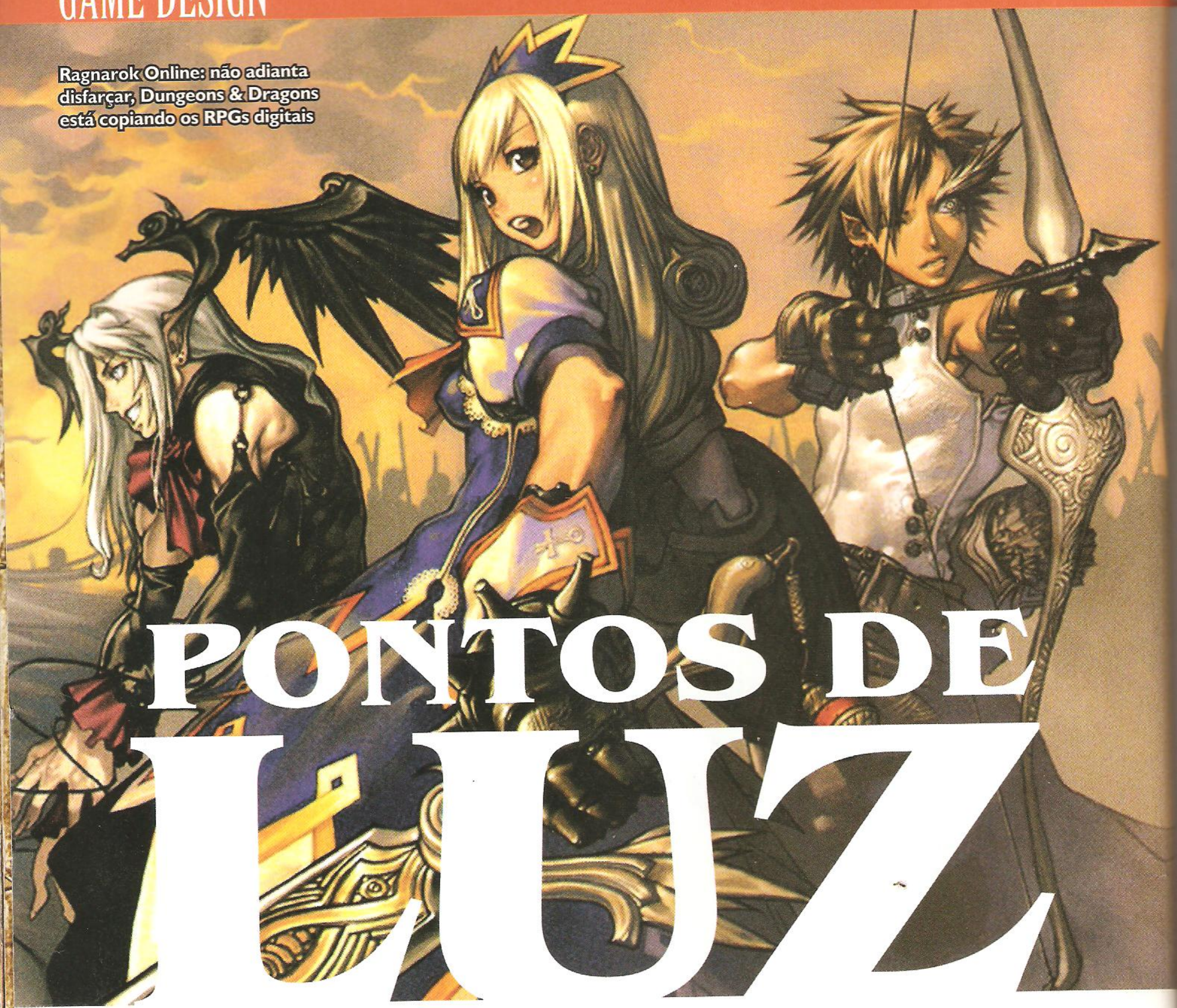
"Então esteja avisado: o preço é alto para adentrar o inferno neo-feudal que os Amaldiçoados teceram para si"



Já nas livrarias.

DEVIR LIVRARIA

www.devir.com.br
Info: 0800 11 0163



Ragnarok Online: não adianta disfarçar, Dungeons & Dragons está copiando os RPGs digitais

PONTOS DE LUZ

Você sabe, mesmo, quão grande é seu mundo?

Os autores de *Dungeons & Dragons* vêm provendo notícias interessantes sobre a futura 4ª Edição, ainda em estágio de teste. Nem todas são sobre regras ou mecânicas; o próprio clima, a essência de suas histórias também deve mudar.

Em seu artigo "Points of Light", o autor Rich Baker — que tem no currículo mais de 70 títulos, incluindo acessórios de D&D 3ª Edição e oito romances de *Forgotten Realms* — explica como os mundos de D&D devem se parecer.

Cidades povoadas e estradas seguras são exceção, não a regra. O mundo é selvagem, inexplorado, hostil e *muito grande*. Centros urbanos são poucos, e distantes entre si. As terras entre as cidades ou fazendas são vastas e vazias. É arriscado percorrer mesmo as rotas comerciais mais movimentadas, e afastar-se delas será morte certa para viajantes despreparados. Siga na direção errada, e você logo estará em florestas infestadas de goblins, pântanos onde vagam zumbis, ou ruínas escuras onde rasteja todo tipo de horror.

Aqui não existem nações que patrulham as próprias fronteiras e controlam cada metro quadrado de seu território. Mesmo o regente mais rico e poderoso, servido por muitas tropas e paladinos, não será capaz de proteger mais que poucos quilômetros além das muralhas de seu próprio castelo ou cidadela. Esse regente pode governar um vasto reino, mas nunca seria capaz de proteger cada vila, vigiar cada estrada, ou exterminar cada monstro ou bandido em suas terras.

Não é segredo que D&D anda buscando inspiração em videogames. A fantasia moderna de *Eberron* é claramente baseada em *Final Fantasy* e outros RPGs eletrônicos. A idéia de "pontos de luz" em meio a um mundo hostil também não é nova — qualquer jogador de games sabe, basta sair da cidade e andar um pouco pelo *world map* para ser logo atacado por monstros errantes.

Dungeons & Dragons pressupõe muitas coisas sobre seu cenário: o mundo é povoado por uma variedade de raças inteligentes, monstros estranhos espreitam em outros planos, antigos impérios deixaram ruínas mundo afora, e assim em diante. Porém, um dos novos conceitos básicos sobre D&D é: o povo civilizado vive em pequenos pontos de luz, isolados em um mundo vasto, perigoso e escuro.

— extraído e traduzido da coluna Design & Desenvolvimento, do website www.wizards.com

Mesmo que muitos puristas ainda torçam o nariz para qualquer coisa remotamente ligada a games, o conceito dos pontos de luz faz muito sentido. Na verdade, muitos cenários de fantasia já existentes são assim. Apenas faltava para seus jogadores e Mestres (e até alguns autores, entre os quais me incluo) um olhar mais cuidadoso, e algum bom senso.

Escondida à Vista

Quando começamos a trabalhar em *Piratas & Pistoleiros*, lembro de discutir com o Leonel e o Trevisan a localização de Smokestone (já eleita uma das cidades mais legais de *Tormenta*). Ambos queriam situá-la nas distantes Montanhas Lannestull, alegando que uma comunidade fora-da-lei precisaria existir além do alcance da justiça do Reinado.

Eu não concordava. Isso faria a cidade muito difícil de ser alcançada e visitada por personagens jogadores — e portanto, difícil de integrar em uma aventura ou campanha. Além disso, manter um povoado fora-da-lei dentro do Reinado era a chance perfeita para corrigir uma impressão errada que muitos jogadores têm a respeito do cenário.

Observar o mapa do Reinado e suas fronteiras sugere que cada nação é inteiramente preenchida com cidades e/ou estradas, sob controle total de seus respectivos governos. Ora, isso é quase impossível nos dias de hoje, e também seria em um mundo medieval.

O Reinado de Arton tem, aproximadamente, o mesmo tamanho e população do Brasil. Nosso país apresenta alguns grandes centros urbanos — onde boa parte dos habitantes se concentra — e uma infinidade de cidadezinhas menores, separadas por dezenas ou centenas de quilômetros. Mesmo com a atual tecnologia de transporte e comunicação, é impossível para as autoridades vigiar e controlar todo o território nacional.

"Existe magia!" alguém alega. Mas a magia — assim como a tecnologia — só está disponível para quem puder executá-la ou pagar por ela. Claro que pode-se pagar a um mago de 8º nível para conjurar uma *Vidência* (4º nível) e localizar um bandido ou monstro foragido. Isso custará 240 peças de ouro. Se você acha pouco, lembre-se que um trabalhador comum ganha 2 a 3 peças de ouro por mês, e *todas* as posses de um guerreiro, paladino ou ranger de 1º nível equivalem a 150 PO (membros de outras classes têm menos dinheiro ainda).

Isso significa que um mundo de fantasia é *imenso*. Portanto, embora a prática de magia seja proibida em Portsmouth, seu sinistro regente *não tem* guardas em cada estrada ou taverna, prontos para agarrar um mago assim que ele gesticula as mãos. Um mago poderia praticar suas artes e viver a vida toda no Reino da Magia Proibida, em alguma torre isolada, sem nunca encontrar uma milícia sequer. (Um pouco de discrição, claro, cairia bem...)

E embora o uso de pólvora seja crime no Reinado, uma cidade como Smokestone pode perfeitamente existir em um reino como Malpetrim, sem ser atacada por uma horda de paladinos ou soldados da coroa.

Cidade Pequena

É fácil errar quando estimamos tamanhos e distâncias para coisas que só existem na imaginação. Em outra ocasião, eu discutia com Guilherme (editor da Jambô e novo co-autor de *Tormenta*) sobre *Vectora: Cidade nas Nuvens*. Ele achava a cidade-mercado pequena demais:

"A questão é que eu acho 2km muito pouco para Vectora. É uma caminhada de uns vinte minutos, não teria espaço pra colocar muita coisa. Até porque a cidade tem algumas construções bem grandes, como a estalagem Reinos dos Deuses. E a descrição da cidade também fala de milhares de estabelecimentos. Com 2km não dá pra chamar de cidade pequena — tá mais para um shopping center!"

Mapa de Chrono Trigger, clássico dos consoles: poucas casinhas, e muito chão para percorrer

Sim, dois quilômetros pode parecer pouco, quando você pensa em uma caminhada em linha reta. Mas neste caso não é uma questão de tamanho, é questão de densidade.

Em São Paulo, uma área com 1km de raio (2km de diâmetro, o mesmo tamanho de Vectora) a partir do marco zero da cidade inclui cinco estações de metrô, a Catedral da Sé, o Parque Pedro II, o Viaduto do Chá, o Teatro Municipal, a Biblioteca Mário de Andrade, e TODA a avenida 25 de Março (o maior centro de compras popular de Sampa). Pergunte a qualquer paulistano: ele dirá que atravessar a 25 de Março não leva vinte minutos, e sim uma tarde inteira.

Ao contrário de Sampa, Vectora não tem ruas largas para passagem de carros. Exceto pelas avenidas principais, todas as ruas são estreitas, e a maioria das lojas é pequena (bazares, empórios e barracas). Suas estruturas realmente grandes são mais verticais, e não há mais de uma grande construção por bairro.

Era importante frisar que Vectora é pequena e superlotada. Em 2km de diâmetro cabem trinta estádios do Morumbi. Em D&D, qualquer cidade com mais de 25 mil habitantes já é uma metrópole — e um único Morumbi tem capacidade muito superior a isso. Enfim, se Vectora fosse maior, não haveria em Arton nenhuma cidade com uma população de fregueses suficiente para lotar suas ruas.

Fique por Perto

Conforme diz Rich Baker, "o povo comum olha com temor para as terras despovoadas. Poucas pessoas são bem-viajadas — até o mais ambicioso mercador é cuidadoso, mantém-se nas rotas mais conhecidas."

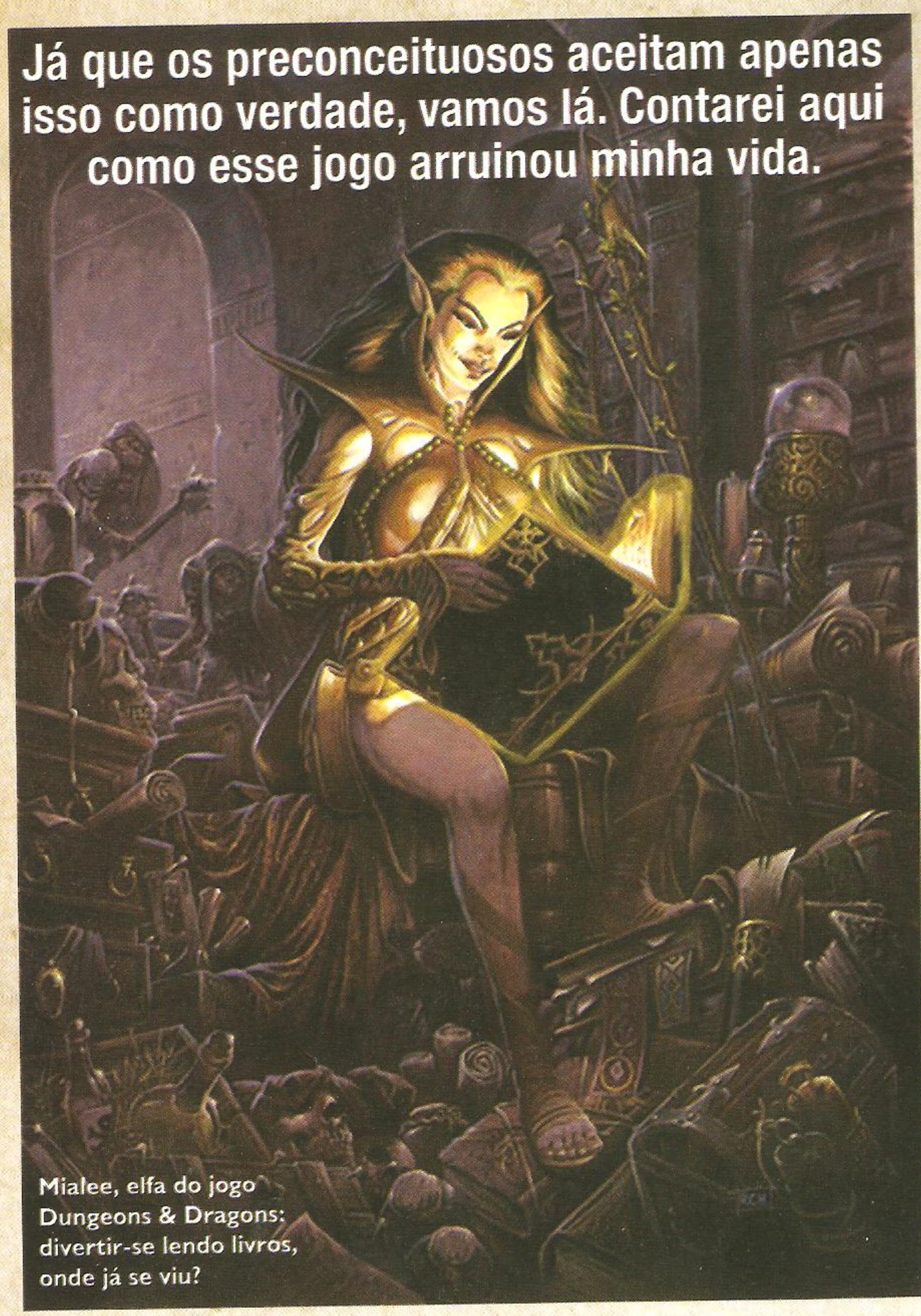
Pode ser seguro viajar até um dia de cavalgada (mais ou menos 50km) de uma grande cidade, ou uma hora de caminhada (uns 5km) de um pequeno povoado. Além desse limite, o perigo espreita, monstros infestam o mundo. E o mundo é maior do que se pensa quando apenas olhamos um mapa.

Apenas aventureiros enfrentam o mundo exterior, ousam afastar-se das cidades e estradas. Para eles, caçar monstros e saquear seus tesouros é meio de vida. Para plebeus e mercadores, é garantia de morte.

PALADINO

COMO O RPG ARRUINOU MINHA VIDA

Já que os preconceituosos aceitam apenas isso como verdade, vamos lá. Contarei aqui como esse jogo arruinou minha vida.



Mialee, elfa do jogo Dungeons & Dragons: divertir-se lendo livros, onde já se viu?

O RPG arruinou meus estudos.

Antes eu estudava algumas horas por dia, para conseguir notas como 5 e 6 na escola. Assistia às aulas de má vontade, não encontrava motivações para permanecer estudando.

Depois que comecei a jogar RPG, percebi que seria mais fácil e divertido inventar histórias se tivesse conhecimento para tanto. Queria entender Política para escrever sobre tratados entre reinos, Biologia para imaginar monstros plausíveis, Geografia para traçar mapas, Inglês para ter acesso a jogos importados. Queria saber História, Física, Matemática, Química, Literatura... passei a ler livros de historiadores e cientistas, me esforçando para aprender tudo.

Queria estar ciente das coisas, por isso parei de estudar com o intuito de passar de ano, e passei a estudar para me divertir. Li dezenas de livros para vestibular que muitos jovens de hoje torcem o nariz, estudei com gosto, entendendo a serventia de todas as matérias.

Agora estudo para me divertir. Como resultado, passei nos melhores vestibulares do país nas primeiras posições, e hoje sou um dos melhores alunos de meu curso.

O RPG arruinou meus estudos. O jogo me fez pegar gosto por leitura e por aprender, algo inconcebível! Talvez eu devesse largar minhas notas altas e o jogo, para voltar às intermináveis horas de estudo sem vontade e notas medíocres. Meus pais ficariam orgulhosos!

O RPG criou-me um problema com álcool.

Antes de jogar RPG, divertia-me saindo com os amigos, bebendo até cair nas boates, e recuperando o dinheiro de todas as festas em cerveja. Arriscava minha vida, e de outros, dirigindo alcoolizado, e toda semana tinha um bafão. Ficava fora a noite toda, deixava meus pais aflitos por horas (ou dias), sem saber quando voltaria, e se eu estava bem.

Depois que comecei a jogar RPG, passei a rejeitar o álcool. É impossível jogar sem estar com a mente limpa e ativa, uma

vez que o jogo é um exercício de inteligência e imaginação. O jogo me ensinou ser possível se divertir e socializar sem estar sob efeito de nenhum tipo de droga, mesmo algo "inocente" como o álcool.

O RPG criou-me um problema com álcool. Agora não bebo, e suponho que isso seja um problema para a indústria de bebidas. Um jovem consciente e inteligente não deveria ficar em casa, rolando dados com amigos, sem causar preocupação aos pais, ou evitar dirigir alcoolizado, sem colocar em risco as vidas das pessoas. Não, ele deveria se embebedar e sair por aí cometendo barbaridades.

O RPG arruinou minha religião.

Antes de jogar RPG, eu odiava religião, blasfemava como um jovem revoltado. Achava um tédio mortal qualquer tipo de cerimônia religiosa, sequer tinha idéia do que era a Bíblia. Taxava como idiotas e ignorantes todos que acreditavam.

Depois que comecei a jogar RPG, me interessei por religião, pois meus personagens favoritos em jogos eram clérigos. Passei a perguntar sobre o assunto para pessoas entendidas, acabei me sentido motivado a ler o livro sagrado, bem como assistir cerimônias religiosas para entender seu funcionamento. Nunca mais blasfemei, agora me sinto uma pessoa mais culta.

O RPG arruinou minha religião. Isto é, deve ser bem mais saudável rejeitar a fé alheia, hostilizar devotos e blasfemar contra aquilo que não se entende, em vez de procurar aprender, respeitar e até mesmo se interessar por seus credos. Obviamente, interesse por religião é algo profano — afinal, os livros sagrados estão repletos de citações a demônios, assim como muitos manuais de RPG! Não é possível, portanto, que tragam qualquer ensinamento santo!

O RPG me mostrou a violência.

Antes de jogar RPG, eu testemunhava todo tipo de violência na TV e cinema, e achava tudo bastante normal. Praticava maldades infantis com animais, brigava muito na escola, mesmo sem motivo. Às vezes discutia com as pessoas por nada, buscando pretexto para violência. Em baladas e estádios de futebol, era sempre o primeiro a começar um tumulto.

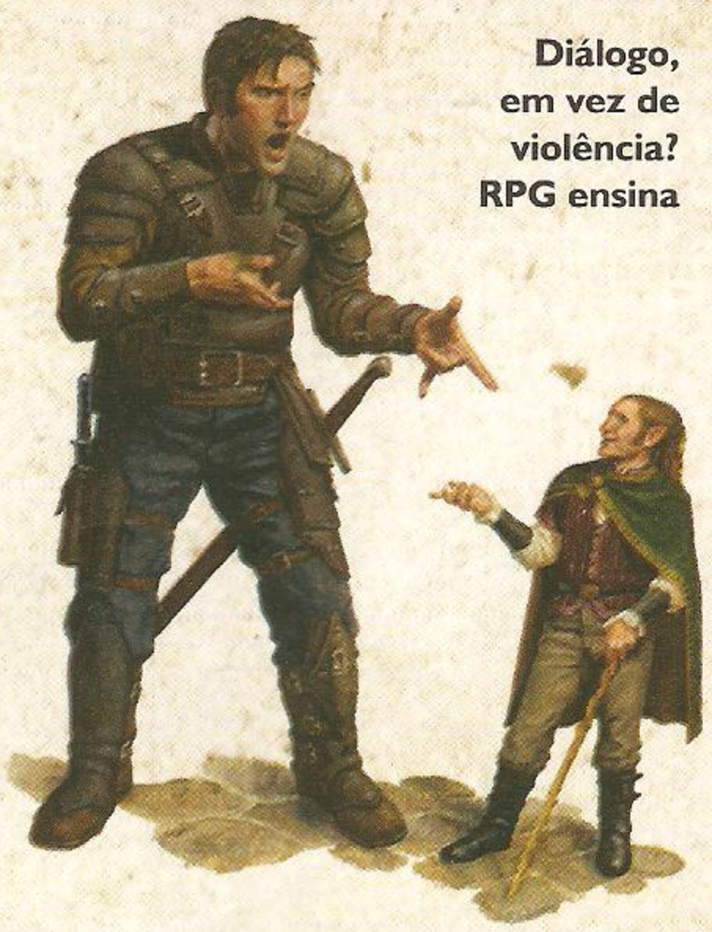
Depois que comecei a jogar RPG, passei a pensar mais nos fatos do dia a dia, e concluí quão grave é a violência no mundo. O jogo me mostrou algo que a TV não conseguia — a diferença entre violência real e ficcional. Passei a fazer partes de movimentos pela paz. Hoje prefiro dialogar, mesmo que sendo ofendido e não compreendido, do que partir para a ignorância. Não vejo muitos filmes de ação, por considerá-los pouco profundos em história, apenas pretexto para sangue e morte.

O RPG me mostrou a violência. Com certeza, em vez de apenas *fingir* matar orcs e dragões, eu deveria praticar violência *real* como fazem tantos outros jovens. Deveria ser influenciado pela mídia, e quem sabe cometer algum crime? Ser pacifista e prezar pela vida é, com certeza, um defeito que este jogo me causou.

O RPG destruiu minha vida social.

Antes de jogar RPG, eu participava de festas e encontros em que as pessoas degradavam umas às outras, bêbadas e drogadas, encenando um eterno teatro de falsidade. Muitas vezes fazíamos coisas dignas de bandidos — sempre prontos a humilhar e hostilizar aqueles diferentes de nós. Preconceito era meu nome do meio.

Eu era aficionado por estar sempre na moda, beber mais que os outros, ter o melhor carro, ver todos os programas da TV, tirar notas baixas na escola, apostar rachas. O tipo de coisa que os jovens fazem em suas vidas sociais.



Diálogo, em vez de violência? RPG ensina

Depois que comecei a jogar RPG, passei a ver quão infantil e idiota era meu antigo comportamento — porque o jogo é povoado de seres diferentes da raça humana, como elfos, anões e goblins, podendo ser todos bons ou maus. Seus atos, não sua aparência, dizem quem você é.

Passei a encontrar-me com amigos mais saudáveis — não para beber e ficar, mas para conversar amigavelmente, aumentar meus horizontes, me sentir menos enganado. Passei a conhecer as pessoas pelo que elas realmente são, nunca mais fui levado por aparência ou preconceitos. Tenho uma vida social mais ativa e estável, tenho a amizade de pessoas que pensam como eu e não me desejam mal.

O RPG destruiu minha vida social. É indiscutível que as barbaridades sexistas das festas, o consumo pesado de drogas e a pronta capacidade de humilhar alguém é algo totalmente necessário para a formação de um indivíduo íntegro. Pessoas que preferem encontrar os amigos em cinemas, livrarias ou restaurantes — ao invés de boates, clubes e botecos — com certeza são a escória da sociedade.

• • • • • • • • • • •

Jogar RPG contribui para tornar um adolescente revoltado em um adulto estudioso, esforçado, amistoso e aberto a novas idéias. É um jogo sobre grupos de amigos colaborando para realizar um grande objetivo, um jogo sobre heróis sacrificando-se pelo bem de outros. É sobre tolerância a outras raças e crenças. Sobre trabalho de equipe, confiança, amizade e justiça.

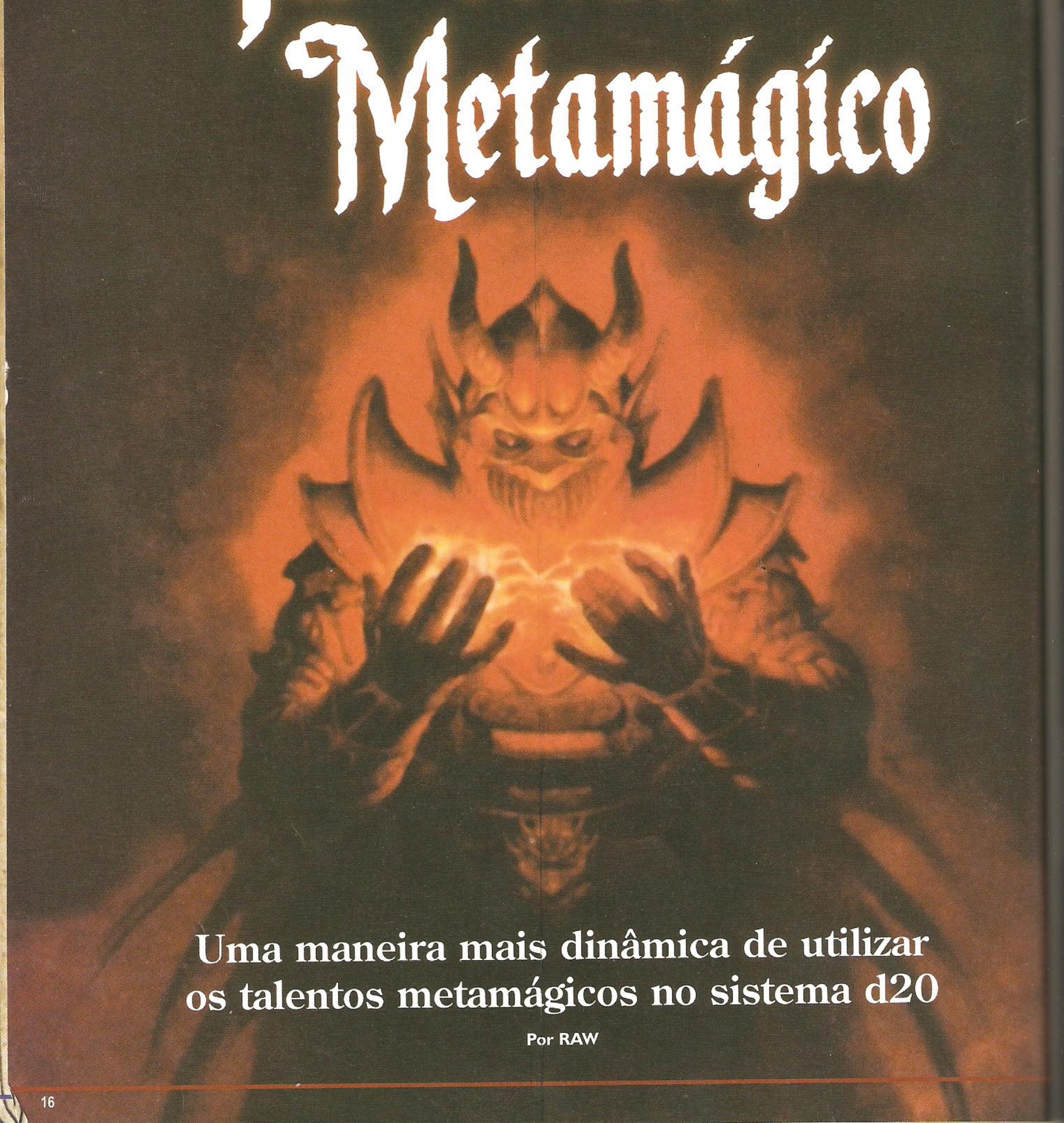
Obviamente, tudo isso é um grande problema. Como uma pessoa íntegra poderia ser útil no mundo de hoje?

Bem, amigos, pela minha história de vida, que acredito ser semelhante à de muitos de vocês, eu acredito: se um jogo de RPG foi responsável por tudo isso, com certeza deveria ser proibido.

Claro, a menos que você não entenda ironia.

UM RPGISTA. OU TODOS.

Ta"lento" Metamágico



Uma maneira mais dinâmica de utilizar os talentos metamágicos no sistema d20

Por RAW

As aspas no título desta matéria não são erros de digitação. Se um mago precisa alcançar o 9º nível para poder acelerar um feitiço de *Mãos Flamejantes*, podemos concluir que o progresso de poder do personagem "tá lento", bem lento. Sem contar que para poder lançar uma magia de 9º círculo com qualquer efeito metamágico aplicado, é preciso sacrificar outra de 10º, 11º ou mais. Mas espere um momento, se temos só os três livros básicos à disposição, onde acharemos magias acima de 9º nível, os chamados feitiços épicos? Como a regra funcionaria?

Realmente, as aplicações de talentos metamágicos, como estão descritas nos livros básicos do sistema 3.0 e 3.5, deixam muito a desejar, por isso apresentamos uma variação de regra para o uso desses talentos tão interessantes. Por se tratar de uma "Regra da Casa", cabe somente a você decidir se sua campanha ficará mais divertida ou não com a adoção da sugestão. Se você tem receio em desbalancear o equilíbrio do jogo, não precisa se preocupar, lembre-se: da mesma maneira que esta regra opcional favorecerá jogadores, também favorecerá PdMs e monstros, ou seja, a balança penderá para os dois lados igualmente.

Para modificar o sistema dos talentos metamágicos, não será preciso fazer grandes ajustes ou adaptações, basta criarmos um novo talento que servirá como ponte de ligação para todos os outros descritos no *Livro do Jogador* e outros suplementos.

Novo Talento

Conversão Metamágica Metamágico]

Você pode converter a energia das suas magias em essência primordial para utilizar efeitos metamágicos.

Pré-requisito: possuir qualquer talento metamágico

Benefício: você pode converter suas magias em essência primordial: um estado bruto de energia mágica. Quanto mais poderosa a magia convertida, mais energia você irá gerar. Você só pode utilizar esta energia para lançar magias imbuídas de efeitos metamágicos. A cada dois truques convertidos (magias de nível 0), você acumula 1 ponto de EP (essência primordial). Magias de 1º nível, concedem 1 ponto; de 2º nível, 2 pontos; de 3º nível 3 pontos e assim por diante. Magos e outros conjuradores (divinos ou arcanos) com exceção de feiticeiros podem converter até duas magias por nível por dia a qualquer momento como uma ação livre para gerar o número de EPs que precisar. Por exemplo: o mago Joost, de 5º nível pode converter 10 magias por dia. Na sua vez de agir, ele converte um *Raio do Enfraquecimento* (nível 1) e uma *Bola de Fogo* (nível 3) para gerar quatro pontos de EP. Com esses quatro pontos, ele poderá usar talentos metamágicos para aprimorar uma magia. Joost ainda pode converter 8 magias naquele dia se assim desejar. Feiticeiros podem converter quantas magias quiserem por dia, sem limite. Magias extras adquiridas por bônus em habilidades (Int, Sab ou Car) podem ser consideradas para a conversão, mas magias extras provenientes de itens mágicos ou outros meios não podem ser usadas no processo. Os talentos metamágicos gastam uma quantidade de EPs igual ao nível da magia a ser lançada + o número de níveis de magia acima que o talento demanda. Isto é, para Joost lançar uma *Teia* (2º nível) silenciosamente e sem fazer gestos, precisará de 4 pontos de EP = 2 do nível da magia *Teia* + 1 para Magia Silenciosa e +1 para Magia sem Gestos. Pontos de EP que não foram gastos na mesma rodada serão perdidos. Conversão Metamágica só funciona para os talentos metamágicos que o conjurador possui.

Normal: sem este talento, um mago ou feiticeiro precisariam alcançar um nível específico de personagem para poder lançar magias agregadas a talentos metamágicos. Ou seja, mesmo sendo apto a lançar uma *Bola de Fogo* no 5º nível, o mago Joost teria que esperar até o 13º nível para usar o seu talento Acelerar Magia neste feitiço. Além disso, usando este talento, um mago não precisa decorar com antecedência uma magia já imbuída com o talento metamágico escolhido. Basta ter decorada a magia que quiser lançar e fazer as conversões necessárias para alcançar os pontos de EP que precisará.

Talentos Metamágicos e Perícias

Outra "regra da casa" que criamos para os talentos metamágicos, utiliza os testes de perícias como Prestidigitação, Avaliação, Concentração e Blefar para situações específicas.

Os talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos são muito úteis quando o conjurador está em uma área sob efeito da magia *Silêncio* ou quando está imobilizado. Mas elas também são muito eficientes quando um conjurador quer lançar uma magia sem chamar a atenção. Disparar um *Flecha Ácida de Melf* e passar despercebido pode salvar a vida do personagem. Em cenários onde a magia é banida, odiada ou mal compreendida, esconder a sua execução é uma estratégia bem inteligente.

Pontos de Essência Primordial Necessários

Talentos*	Nível da Magia									
	truques	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
Acelerar Magia	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Ampliar Magia	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Aumentar Magia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Elevar Magia**	1-9	2-9	3-9	4-9	5-9	6-9	7-9	8-9	9	—
Estender Magia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Magia sem Gestos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Magia Silenciosa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maximizar Magia	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Potencializar Magia	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

*talentos descritos no Livro do Jogador. Outros talentos metamágicos também podem ser usados com esta regra.
**o número de pontos de EP varia de acordo com o nível que se deseja elevar a magia (máximo nível 9). Por exemplo: para elevar uma magia de 4º nível para 6º nível (dois níveis acima), gasta-se 4 pontos (nível da magia atual) + 2 pontos (quantidade de níveis elevados) que é igual a 6 pontos.

Então, em vez de usarmos os talentos metamágicos exatamente como estão descritos no *Livro do Jogador*, podemos aliar um teste de perícia para situações semelhantes às descritas acima, sem precisar "pagar" os níveis a mais que o talento demanda. Seguem abaixo alguns usos de talentos metamágicos com perícias.

1. Camuflar Movimentos

Para lançar uma magia sem precisar se movimentar, basta usar o talento Magia sem Gestos. Mas se você não está imobilizado e sua intenção é apenas esconder os movimentos de conjuração, isto é, fazer com que pareçam uma simples expressão corporal, não há motivo para gastar uma magia de nível acima. Para camuflar os gestos arcanos em movimentos aparentemente normais, basta fazer um teste de Prestidigitação CD 10 + nível da magia (o teste conta como uma ação de movimento). Em caso de sucesso, você poderá lançar uma magia com componente gestual de forma camuflada, sem dar a entender que os movimentos são arcanos. Um teste de concentração 15 + nível da magia, lhe dá um bônus de +2 na tentativa. Note que para camuflar movimentos mágicos, o personagem ainda precisa possuir o talento Magia sem Gestos, só não terá que gastar uma magia de nível acima na ação.

Exemplo de aplicação: em uma taverna barulhenta, cheia de orcs gritando para o atendente e um bardo tocando muito mal seu alaúde, o feiticeiro pega de seu bolso um pequeno fio de lã e começa a balbuciar palavras de evocação que se perdem na cacofonia de ruídos do ambiente. Seus gestos mágicos são camuflados quando ele levanta o caneco de cerveja propondo um falso brinde ao bardo que se esforça para não ser alvo de garrafas e restos de comida. Ninguém naquela taverna sabe que ele é um feiticeiro e sequer desconfiam que, naquele exato momento, um feitiço está sendo preparado. De repente, o franzino bardo começa a se transformar em uma criatura horrenda, com chifres, dentes pontiagudos e asas membranosas. Todos na taverna se assustam e de imediato tentam fugir pela porta e janelas. Os orcs arruaceiros também partem em disparada . Em meio a confusão, um ladino amigo do feiticeiro se esgueira até um alçapão que estava próximo da mesa dos orcs. Sorrateiramente retira do buraco subterrâneo um mapa de extrema valia para a missão. Um minuto depois, mesclado na multidão, o ladino desaparece como se nunca tivesse entrado na taverna. Em poucos segundos o local fica vazio, com exceção do bardo demoníaco e do feiticeiro, que interrompe sua magia *Imagem Maior*. O bardo, sem nada entender olha para a única pessoa que restou da confusão e diz: — Puxa vida, eu sabia que era ruim, mas nem tanto assim!

2. Controlar Componente Verbal

O mago conseguiu se esconder dos trolls, mas precisa dar um jeito de sair da caverna sem fazer barulho e sem ser notado. A magia *Patas de Aranha* é uma boa opção, o ruim é mandar o aracnídeo com a gota de betume goela abaixo, mas tudo é válido para não ser esmagado pelos gigantes. As mãos do mago movem-se ligeiramente fazendo os movimentos arcanos, mas quando ele começa a proferir as palavras de evocação o troll escuta os muxoxos e empurra a rocha descobrindo o conjurador tagarela no ato.

Exemplo de aplicação: para que o troll não tivesse escutado, o mago precisaria ter gasto uma magia diária de 3º nível para decorar *Patas de Aranha* com o talento Magia Silenciosa. Mas usando a regra alternativa, o personagem poderia ter rolado um teste de Mover-se Silenciosamente CD 10 + nível da magia para diminuir o volume da sua entonação reduzindo-o para um sussurro imperceptível. Note que se estivesse amordaçado, mudo ou sob o efeito da magia *Silêncio*, nem o sussurro sairia de sua boca e a magia sem a aplicação normal do talento falharia. Um teste de concentração 15 + nível da magia, dá um bônus de +2 na tentativa. O personagem precisa ter o talento Magia Silenciosa para conjurar o feitiço apenas sussurrando sem ter que gastar uma magia um nível acima.

3. Disfarçar Componente Verbal

Outro uso para o Talento magia Silenciosa é usar a perícia Blefar para esconder palavras de ativação da magia no meio de uma conversa. Caso seu blefe supere o Sentir Motivação do oponente, ele não perceberá que no meio do seu discurso, uma magia está sendo evocada. A Concentração (CD 15 + nível da magia) também ajuda neste caso, concedendo +2 de bonus no teste.

Exemplo de aplicação: os quarto ogros de guarda no portão da cidade são irredutíveis. O ladino tentou subornálos para fazer o grupo entrar, mas conseguiu apenas um safanão bem dolorido. O feiticeiro bem que poderia evocar uma magia, mas os ogros estão treinados para acabar com qualquer conjurador que se aproxime — leis máximas do regente da cidade, a única pessoa com direito a usar magia, seja arcana ou divina. O feiticeiro já está disfarçado de comerciante para não levanter suspeitas, então começar a proferir palavras mágicas seria mais do que burrice, seria suicídio. As muralhas da cidade estão protegidas por sentinelas armadas com arcos, a única entrada é pelo portão principal onde os ogros abrem passagem apenas para conhecidos. Sem muito tempo a perder, o feiticeiro se aproxima dos bruta-montes e começa um falatório dizendo que precisa entregar especiarias preciosas ao regente e que qualquer atraso poderia prejudicar o frescor de tão magníficas iguarias. Porém, em meio a esta mentira deslavada, o feiticeiro escondeu palavras mágicas, fingindo um sotaque exótico, e conjurou a magia *Enfeitiçar Monstro em Massa* tentando fazer com que nenhum dos ogros percebesse. E não é que seu blefe enganou os guardas, que além de acreditarem na história, deixaram o grupo passar. Afinal, que mal há em deixar essas pessoas tão bacanas entrarem na cidade para levar um presente ao rei?

4. Trocar Componente Material

Além de não precisar usar componentes materiais de até no máximo 1 PO com o talento Ignorar Componentes, o conjurador fazendo um teste de Avaliação CD 15 pode trocar um componente (acima de 1 PO) por outro de valor igual ou superior para evocar magias.

Exemplo de aplicação: o grupo se arrastou o dia inteiro pelo deserto escaldante. O que não dariam por um bom banho, uma refeição farta regada a vinho e hidromel e uma cama limpa para descansar. Somente o camelo, que carrega uma carga de finíssimos tapetes não se deixa abater pelo sol inclemente. Do horizonte uma figura surge, sobrevoando as dunas em um tapete ainda mais rebusca-

do. O mago oriental, com um rubi colado na testa, para e olha para os viajantes esbaforidos com certa pena e compaixão. Ele oferece ao grupo uma troca: ficaria com os tapetes do carregamento para fazer uma Mansão Magnífica aparecer, sem truques e sem miragens. O bardo, olhando desconfiado para o mago que não carrega nada além de um odre de água, logo pergunta: — por acaso você tem à mão uma miniatura de portal feita em marfim, um pedaço de mármore polido e uma colher de prata. O mago, entendendo a preocupação do bardo logo fala: — não tenhos esses componentes aqui comigo, mas tampouco preciso deles. Nisso, ele remove o rubi de sua testa, olha bem para ele, sente o peso da pedra e pensa "deve servir bem". Depois de evocar um feitiço, o rubi é consumido e uma porta se abre no meio do deserto. Dentro da passagem, um salão ricamente decorado, com fontes exuberantes, um banquete servido por dezenas de serviçais, divãs de seda macios e enormes homens-lagartos movimentando abanadores são motivos sufucientes para o grupo esquecer do camelo e correr para o conforto. O mago pisca marotamente para o bardo boquiaberto, passa a mão nas rédeas do animal e segue seu caminho.

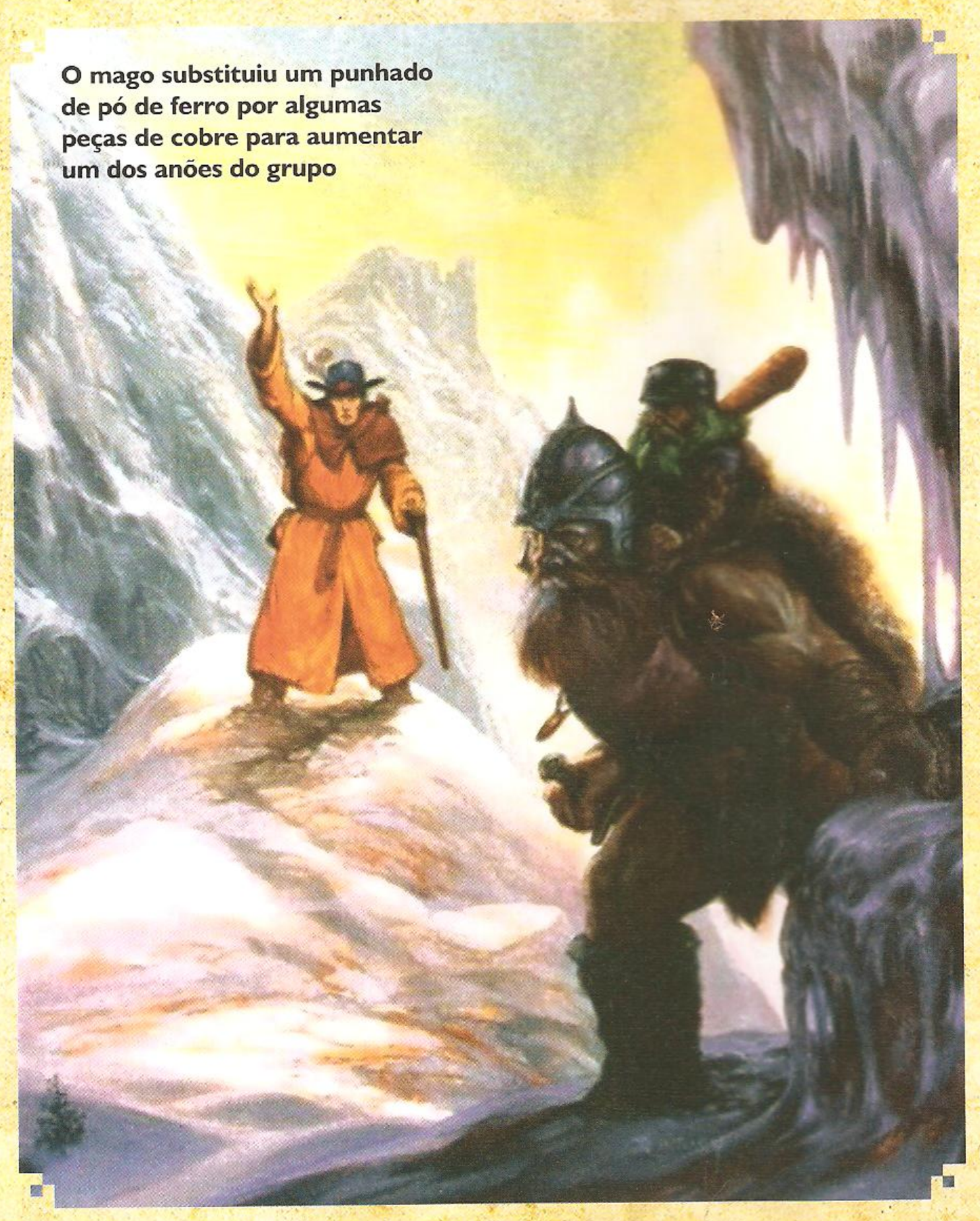
5. Improvisar Componente Material

Esta regra opcional confere um outro uso para o talento Ignorar Componentes. Em vez de não precisar dos objetos específicos para fazer as magias, que pode tirar um pouco da graça do jogo, o conjurador pode fazer um teste de Sobrevivência CD 10 para substituir ou improvisar componentes materias que custem menos de 1 PO.

Exemplo de aplicação: um grande espetáculo circense chegou na cidade e o bárbaro do grupo precisa provar que é mais forte do que o líder da trupe que consegue entortar barras de ferro sem ao menos suar. Se vencê-lo no braço-de-ferro, o bárbaro livrará a assistente do atirador de facas de seus serviços para sempre. Realmente quando a paixão toca o coração de um meio-orc, nada pode segurar seu estinto. O problema é que se o bárbaro perder, todos do grupo terão que prestar serviços ao circo por um ano! Se não dá para convencer o meio-orc de desistir, o melhor é ajudá-lo. Nada mais fácil para o gnomo que pode lançar sobre o amigo um feitiço de *Força do Touro*, mas no momento ele não tem nenhum pêlo ou esterco de touro à disposição. O gnomo então olha ao redor e sai em busca de algo que possa substituir o componente. Ao se aproximar da jaula de um gorila, é recebido por uma chuva de um material não tão agradável se se ter no rosto. O primata pula e dá risadas com a cara do gnomo coberta por suas necessidades fisiológicas. Por Garl Glittergold, sua vontade é aniquilar auquele animal, mas pelo menos ele conseguiu o que procurava. O bárbaro, com a *"Força do Gorila"*, conseguiu vencer o líder do circo, mas para a meio-elfa recém libertada beijar o seu herói pode ser uma tarefa mais árdua do que encarar as 15 facas afiadas do atirador.

Usando dois Talentos Metamágicos ao Mesmo Tempo

Se um jogador deseja camuflar seus movimentos arcanos e ao mesmo tempo disfarçar as palavras de evocação em seu discurso, a ação torna-se um pouco mais complicada. Ele terá que fazer os testes de Prestidigitação e Blefar normalmente, mas em adição precisa passar em um teste de Concentração CD 15 + nível da magia. Neste caso, o teste de Concentração não concede qualquer bonus nas perícias e torna-se obrigatório. Se a concentração falhar, mesmo que os testes de perícias tenham funcionado, a magia se perde.



O mago substituiu um punhado de pó de ferro por algumas peças de cobre para aumentar um dos anões do grupo

Plano do Fogo, um dos mais terríveis planos elementais onde a única água a se achar é a conjurada por poderosos heróis

PLANOS ELEMENTAIS

"Se você pensa que os elementos só consistem em terra, fogo, ar e água, descubra uma nova variedade de energias e os perigos que elas representam."

Por MAW

Em todo cenário de RPG, existe uma cosmologia. Planetas são habitados por diferentes criaturas e se interligam por meio de planos paralelos. Em *Dungeons & Dragons,* isso não é diferente, o multiverso possuí uma série de galáxias que representam os cenários básicos como os Reinos Esquecidos, Grayhawk, Ravenloft, Dark Sun e etc. Esses mundos são chamados de planos materiais, eles se comunicam pelos planos de ligação, o Astral, Etéreo e das Sombras. Existem mais duas categorias de planos, os externos, moradas de Deuses e seres extra-palnares, como arcontes e demônios e os planos internos, conhecidos como reino dos elementos. São dos planos internos que essa matéria tratará, suas características e dificuldades.

Os Planos Internos

Os planos internos são a terra dos elementos. Locais extremos cuja existência é devotada a apenas um tipo de substância. De todos os planos no multiverso, talvez esses sejam os mais hostis e perigosos aos mortais que os visitam. Se pergutarem a heróis inexperientes quantos planos elementais existem a resposta certamente será: são quatro, Terra, Água, Fogo e Ar. Uma resposta limitada e errada pois os planos internos abrangem muito mais elementos. Os que se formam da junção dos básicos, os paraelementais (Limo, Magma, Gelo e Fumaça), os energéticos (Positivo e Negativo) e os quasielementais, elementos tocados pelas energias (Vácuo, Sal, Cinza, Pó, Eletricidade, Vapor, Radiação e Minério). Ou seja, são dezoito e não quatro, a base primitiva de composição de toda a matéria.

Condições Gerais

Embora cada plano tenha suas peculiaridades, todos possuem algumas coincidências descritas abaixo.

Condições Físicas: excluindo os planos de Ar, Eletricidade e Vapor, mortais não conseguem respirar com segurança nos planos elementais. No plano de Fogo, o ar é superaquecido, além de qualquer tolerância e ainda é composto de gases venenosos. Os planos de Terra e Água não possuem nenhum ar, o plano paraelemental da Fumaça sufoca com sua atmosfera de fumo espessa e os planos energéticos não contam com nenhum tipo de atmosfera.

Em todos os planos internos, viajantes precisam se preparar com provisões especiais para beber e comer. Nesses planos não existem estalajens, tavernas, plantas ou caça. Certamente que um xorn se alimenta bem no plano da Terra, mas a não ser que um herói consiga se manter comendo gemas e pedras, ele estará bem encrencado.

Condições Mágicas: os planos internos não possuem comunicação com os planos de ligação, então, magias que requerem contato extra-planar (como as de invocação e conjuração), necessitarão de uma *chave de magia* para funcionar. Essas chaves são objetos mundanos que se usados com o ritual e palavras certas permitem o emprego normal das magias. Feitiços elementais podem ser alterados para se equivalerem ao elemento desejado, ou seja, a magia *respirar água*, pode se tornar *respirar fumaça*, basta que se gaste um tempo e dinheiro para efetuar uma pesquisa para a modificação. Geralmente se gasta 1d6 semanas e custa-se 1d6x100 PO. Cada nova versão conta com se fosse uma magia totalmente nova.

Sentidos e Direções: os planos internos não tem norte, sul, leste ou oeste e alguns nem possuem a definição de cima ou baixo. Para cima será qualquer direção que o viajante decidir. Nesta condição, bússolas comuns são inúteis, é sempre bom levar bússolas mágicas que auxiliam os exploradores. Sem isso e sem marcos ou referências boas, é quase certeza que heróis se percam rapidamente.

Bolsões: nenhum dos planos internos é puramente de um só elemento. Através da história, pequenas partes de elementos derivaram e cruzaram fronteiras entre os planos, por isso em todos os planos existem bolsões com outros tipos de materiais. Ilhas rochosas de Terra se movimentam no plano de Água, piscinas de Água são contidas em câmaras geodésias no plano de Terra, caminhos de lava e pedra vindos do plano de Terra pontuam o plano de Fogo e até globos de Eletricidade brevemente surgem no plano de Água. Bolsões podem ser úteis para viajantes, provendo um local para se firmar, ar para respirar e água para beber. Seus tamanhos e duração variam imensamente, mas alguns bolsões se tornaram conhecidos por até manter cidades de tempos em tempos.

Descrição dos Planos

Em seguida cada um dos planos internos será descrito brevemente, sua morfologia, condições e perigos.

O Plano do Ar

Imagine estar a milhares de metros do chão, tão alto que a terra abaixo sumiu de vista. É assim que o plano de Ar se parece: nada além de ar. É um mundo azul radiante, como o céu visto das mais altas cadeias montanhosas. Porém não é monótono. Criaturas voam pela imensidão vazia do céu infinito e pedaços de matéria de outros planos derivam sem rumo. Ventos se transformam de brisas suaves até tufões poderosos em poucos segundos e depois somem tão rápido quanto surgiram. Os perigos mais temíveis são as tempestades reforçadas por outros elementos, relâmpagos devastadores, granizos gigantes, ondas escaldantes de ar aquecido, pó sufocante e furacões anelares que duram quase eternamente. Não há direções no plano de Ar, os locais são pontuados por marcos ou pela atmosfera, onde é mais frio, mais rarefeito, mais quente ou mais denso. Não existe uma gravidade, na verdade criaturas pensantes definem elas mesmo o que é para baixo ou para cima, fazendo isso, um indivíduo pode cair eternamente na imensidão de ar ou até colidir com um rocha ou outra matéria que flutua. Porém, para os experientes, assumir que o plano não tem parte de cima ou de baixo, os ajuda pois assim é impossível haver quedas. Uma flecha atirada, sendo um objeto sem consciência, irá cruzar os ares em linha reta, sem cair, até que perderá gradativamente força até parar no ar, como se estivesse levitando. Bolsões no plano tendem e se formar em esferas, tais como orbes de água, bacias de magma, bolas enormes de gelo e até massas cristalizadas de sal que voam como sementes ao vento.

O Plano da Terra

Se pressione contra uma parede sólida, isso é como o plano da Terra parece.

Sólido e absoluto, é um dos planos mais fechados aos visitantes. É um universo inteiro de rocha. Ainda assim, há razões para se visitar o plano. Armeiros e ferreiros pagarão um bom preço pelo ferro retirado do coração do plano e gemólogos vibrarão com as pedras extraídas de suas entranhas. Mas há bastante perigos também, viajantes se perderão com certeza já que não existem marcos. E também, se afastar muito do centro do plano fará a Terra se tornar Pó, Magma ou Limo, todos terrenos tão difíceis quanto mortais.

Se deslocar é o maior dos problemas no plano da Terra, sua maioria é formada por terra e pedra sólida, somente quebrada por poucos bolsões e túneis. Viajantes precisam achar meios de penetrar na rocha, seja por magia ou por escavação. O segundo método é moroso, túneis podem ser abertos na marca de 30 centímetros a cada 10 minutos. A escavação ainda deve ser desviada quando encontrar montes de elemento concentrado e impenetrável. Ainda assim, qualquer tipo de túnel se regenera em 1d6 dias.

Mesmo que o explorador ache meios de viajar rápido, ele precisa de guias ou itens mágicos que lhe indiquem direções, não há marcos ou locais abrangentes. Também não existem direções, o chão e teto é determinado pelo viajante. É perfeitamente possível dois viajantes se encontrarem e estarem em diferentes posições (um de ponta-cabeça para o outro, por exemplo). Essa condição geralmente dura alguns momentos até que alguém caia para se ajustar a posição do outro (fica estável aquele com maior Sabedoria, em empate tira-se na sorte).

Comer, beber e respirar são outros problemas. Somente alguns bolsões com Água, Ar e cavernas onde crescem alguns cogumelos não são suficientes para manter alguém por muito tempo. Então, sempre é bom levar provisões em abundância.

O Plano do Fogo

De todos planos internos, o plano do Fogo é o que mais inspira terror. Claro que existem planos mais mortais como o Negativo, que suga a vida de tudo, ou o impenetrável plano da Terra, mas eles não possuem o mesmo horror dramático e vileza do plano do Fogo. Com suas chamas ululantes, calor incinerante e a fumaça sufocante de enxofre, não é surpreendente que confundam o plano com o inferno. O plano de Fogo é talvez o mais poderoso entre todos os planos elementais, pois ele ataca e consome seus inimigos somente por estarem nele.

O plano de Fogo parece uma paisagem normal com uma diferença marcante: Tudo é coberto por chamas. A maioria do plano é de um oceano de fogo, porém ocasionalmente bolsões de terra sólida flutuam sobre suas "águas". Tudo queima e incinera sem misericórdia. O ar também queimará alguém sem proteção (2d6 de dano por rodada).

Este plano tem uma direção para cima e para baixo definida já que as chamas bruxeleam para o alto, portanto o movimento é relativamente normal. Comida e água precisam ser trazidos e protegidos, o calor é tão intenso que destrói tudo em poucos segundos.

Bolsões de outros elementos são raros, já que a intensidade do fogo corrompe outras matérias assim que elas surgem. Os mais comuns são piscinas de Magma, que foram um dia Terra. Cinza e Fumaça dançam pelo ar, enquanto a Água ao aparecer, instantâneamente explode em Vapor.

O Plano da Água

Uma imensidão turquesa, o plano da Água poderia ser o paraíso para aqueles que conseguem respirar debaixo dela. Depois da violência infernal do Fogo, da esmagadora presença da Terra e dos infinitos va-

Paraplano do Magma, uma caminhada perigosa no solo explosivo

Paraplano da Fumaça, escuro, venenoso e asfixiante

zios do Ar, esse plano gentilmente recebe aqueles que já passaram pelos outros perigos. Claro, ao menos que o viajante seja cozido numa lufada de bolhas e Vapor, dragado por um redemoinho ou seja eletrecutado por um bolsão de Eletricidade, tudo estará bem. Basta também fugir dos tritões, kuo-toas e outros seres da água. O fato é que esse plano é ainda assim um dos mais seguros dentre todos os elementos.

O plano da Água é simplesmente isso: água até a vista alcançar, não há superfície e nem fundo. Ocasionalmente recifes de corais se alongam nas profundezas e neles se formam cadeias de cavernas submersas.

Este plano é totalmente amorfo, não há cima, baixo ou qualquer outra direção. O plano conta com mais coisas além de água também. Há variados bolsões elementais, mas nenhum consegue se manter por muito tempo. Blocos de Terra seguem pelas correntes, bolhas de Ar serpenteiam sem sentido, Limo se move morosamente pelo oceano, Magma surge e endurece até virar pedra e o sabor da água acusa o local de bolsões de Sal que se dissolvem rapidamente.

O Plano Paraelemental da Fumaça

Pouco visitado e minimamente conhecido, o paraplano da Fumaça fica entre os planos do Ar e do Fogo. Ele não tem chão como o plano de Ar e é quente como o plano de Fogo, mas não ao ponto de incinerar. O ar é repleto de nuvens revoltosas de fumaça sufocante, mal-cheirosa como o enxofre queimado, impossível de ser respirado. Indo ao encontro do plano de Ar, a atmosfera venenosa clareia um pouco, mesmo possível de ser inalada, ainda pode ser fatal.

Direções e movimentos no plano seguem as mesmas limitações do plano de Ar. Os bolsões elementais achados aqui são bolhas de Ar puro e brilhantes rios de Fogo. Bolsões de Terra são muito raros, deste modo é muito difícil construir algo, então não há marcos e pontos permanentes, uma chamada para heróis se perderem facilmente.

O Plano Paraelemental do Magma

Mageando os inóspitos planos do Fogo e Terra, não é surpresa que um viajante achará o plano de Magma um lugar bem desagradável. É fácil imaginá-lo como uma torrente que sai como chamas do plano de Fogo e aos poucos vai baixando a intensidade de suas labaredas se transformando numa massa brilhante de lava até chegar como rochas escaldantes no plano de Terra. Sua superfície constantemente se mexe, abrindo, explodindo em bolhas de magma que correm para de novo se solidificarem em rocha. Hora mais próximo de parecer um oceano de lava e hora semelhante a um solo todo rachado de planos que flutuam no magma, este plano é perigoso em qualquer ponto.

Para sobreviver aqui, um visitante deve se proteger da mesma maneira como se etivesse no plano de Fogo e Fumaça. O calor intenso pode fritar qualquer um até que vire cinzas e seus vapores venenosos matam quem que que o respire. Como o plano de Fogo, no paraplano de Magma há um chão definido que pode ser percorrido com o risco de ele abrir em crateras que jorram lava.

O Plano Paraelemental do Limo

É tudo lama e lodo, uma gosma revoltosa que forma um oceano de muco, dificilmente o tipo de lugar que alguém gostaria de visitar. É um local de morte torturante e exílio também. Com o gesto da mão, magos maus mandam seus inimigos para esse plano, onde se afogarão, engasgados em espessa lama fétida. Almas mais caridosas somente aprisionam seus desafetos dentro de bolhas de ar puro. Se bem que geralmente se esquecem de outras necessidades básicas como comida e água, deixando seus cativos para uma morte de lenta desidratação e fome. Mesmo aqueles

que se preparam com provisões, não estão isentos do tédio e marasmo do local, suficiente para levar qualquer um a loucura. Não é por acaso que o plano também é conhecido como Casa da Loucura Enclausurada.

Pouco se altera do inacabável mar de muco. Indo no sentido do plano da Terra, a lama fica cada vez mais seca, cheia de detritos abrasivos, e para o plano da Água, o lodo se afina como a água de um charco onde é possível nadar. Por todo o lado há blocos de pedra e globos de água pura. Visto tudo, não é um local muito popular para se ir.

O movimento neste plano é como no plano da Água. Não há direções e as criaturas precisam nadar para se movimentarem, em alguns pontos mais fácil e em outros de avanço moroso pois a consistência do ambiente se torna pegajosa.

O Plano Paraelemental do Gelo

Alguns pensam que o inferno é o fogo, mas outros estão convencidos de que é o gelo. Se o dito for verdadeiro, então esse plano é certamente o pior do infernos. Gelo branco e brilhante, hora rachado hora liso se extende além da vista. É um plano ártico sem fim, onde apenas picos congelados e montes de gelo puro mudam a suave e contínua característica do terreno plano. Próximo ao plano da Água, pequenos caminhos surgem e se transformam em rios que racham o gelo e formam placas móveis e icebergs. Mais para o lado do plano de Ar, o chão se tranforma em pontes de gelo suspensas em desfiladeiros sem fundo.

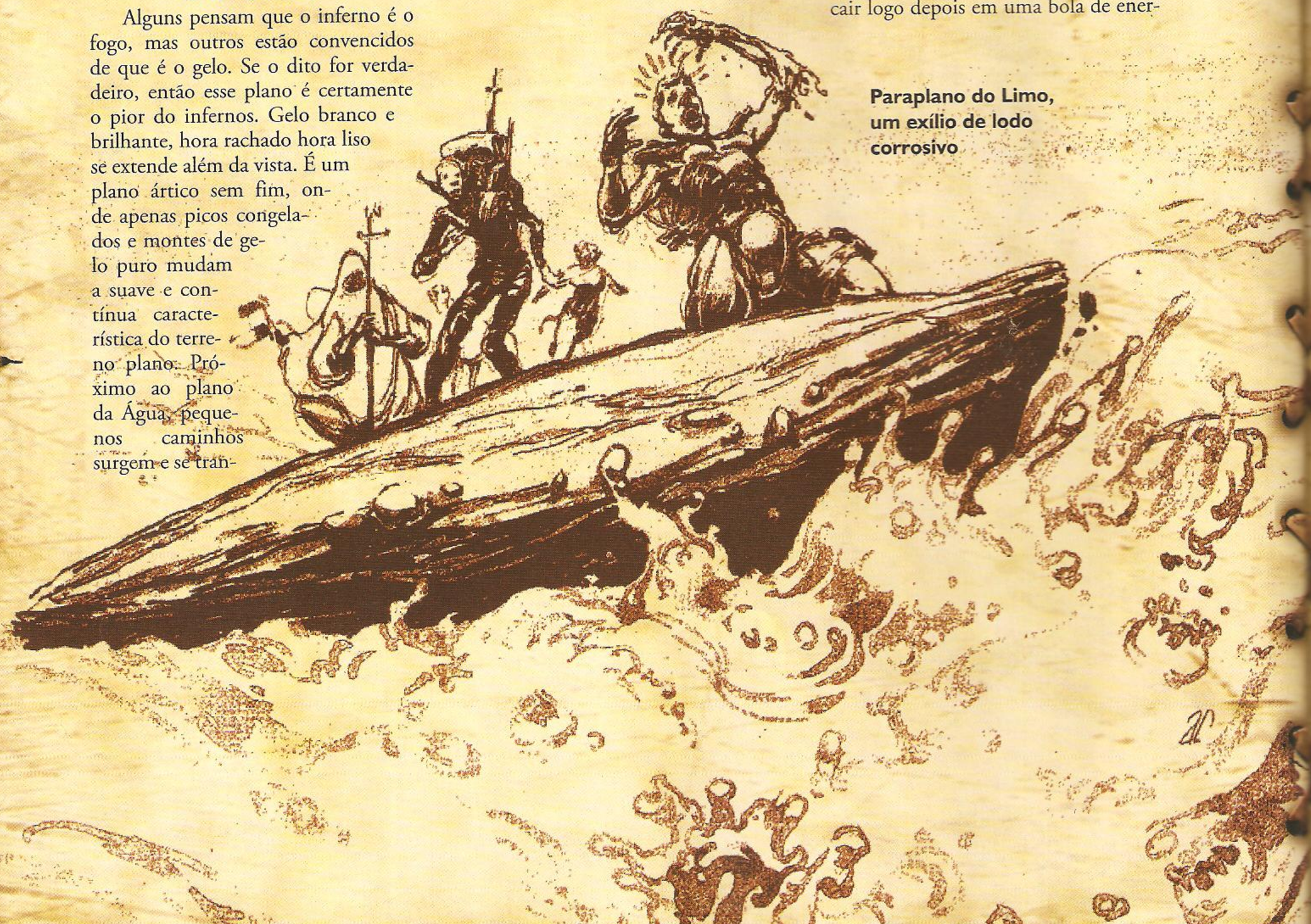
Cave e não achará limite de quão fundo o gelo se extende. Porém durante o processo o viajante pode ter sorte de achar cavernas cheia de ar puro, ou ter o azar de acertar uma rocha do tamanho de uma montanha. Mas, se ele for realmente azarado, pode abrir uma rachadura no gelo para encontrar algo odioso que estava a espreita.

O paraplano de Gelo é vazio, mas não deserto. Algumas monstruosidades habitam o local, ávidas por destruir intrusos o que lhes dá algo a fazer.

Viajantes podem andar pela superfície normalmente e a atmosfera do local é respirável. Entretando todo o local é frio ao ponto de congelar os sem proteção (2d6 de dano por rodada), o herói achará seu fim muito rapidamente.

O Plano Quasielemental da Eletrigidade

É chamdo de Plano das Tempestades, A Terra Vingativa ou a Grande Luz, só depende de pra quem você perguntar. Um viajante sabe quando adentrou o plano, pois o céu é repleto de nuvens negras, que se iluminam com rajadas internas, o ar é carregado de ozônio, o a estática faz eriçar todos os cabelos. Raios pulam de nuvem para nuvem e o céu ribomboa com trovões poderosos, é um lugar terrível para se voar. Um viajante pode desviar de um relâmpago, para cair logo depois em uma bola de ener-



Paraplano do Limo, um exílio de lodo corrosivo

gia. Então, surge o brilho, tudo e todos brilham com a eletricidade que percorre qualquer superfície, queimando e enervando quem sirva de conduite.

As tempestades são mais brandas perto do plano do plano do Ar. Para o lado do plano de Energia Positiva, as nuvens e raios dão lugar a placas sólidas de pura e cripitante energia.

Mover-se nesse plano é como no plano de Ar, e a atmosfera é respirável, mas não agradável. Eletricidade é o mais perigoso de todos os quasiplanos e se torna pior se alguém adentrar nele portanto objetos de metal. Qualquer peça se torna um pára-raio que será fulminada até que se desintegre depois de tantas descargas elétricas (10d6 pontos de dano a cada 1d6 rodadas).

O Plano Quasielemental da Radiação

Incinerante e sem características físicas, este é o mais estéril de todos os planos, pelo menos é o que a maioria dos sensatos fala. Porém terão aqueles que dirão que o quasiplano da Radiação é o mais belo, um local que oferece uma explosão dolorosa de cores que se mostram em ondas como uma aurora boreal.

Este é o jeito do plano. Pode ser uma beleza e uma alegria ver todas essas cores, contando que o viajante não se importe em queimar suas retinas até cegar para todo o sempre. Porém, poucos conseguem vislumbrar o local e voltar com seus olhos intactos, e esses descrevem razões para visitar o lugar. Aço forjado na radiação do plano toma propriedaes únicas que não são reproduzidas em nenhum outro ambiente. Lâminas queimam como a luz solar, espelhos refletem além do mundano e muitas outras maravilhas podem ser feitas.

Movimento nesse quasiplano é similar ao plano de Ar. Mas a radiação é quente como o ar no plano de Fogo, viajantes desprotegidos queimarão rapidamente. Além disso, se os olhos não forem protegidos a cegueira será automática.

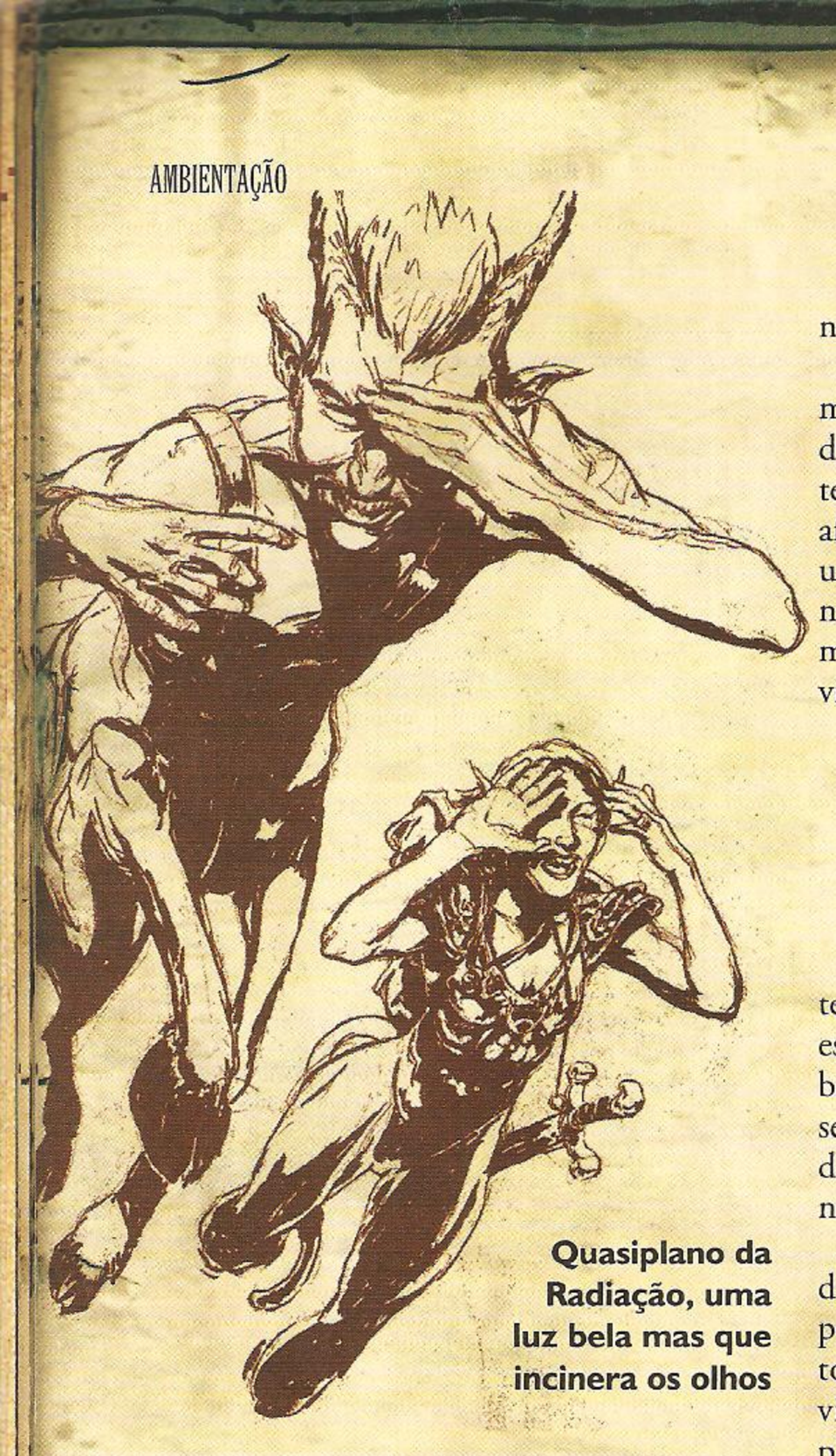
O Plano Quasielemental do Minério

É isso mesmo que você está pensando. Aqui se concentra o tesouto do multiverso, o destino de qualquer anão que tenha aprendido a cruzar os planos. Esse é o plano do Minério. Há ferro, diamantes, rubis, safiras, prata, ouro e muito mais, tudo compactado em veios que se entrelaçam uns nos outros. Tudo que se precisa fazer é saber como chegar até esses veios valiosos.

Mas não seja apressado, se fosse assim tão fácil, o plano inteiro já teria sido minerado há muito tempo atrás. Chegar no quasiplano é só uma parte do problema. Depois é necessário achar um meio de se movimentar pelo mundo de rocha e cristais, um mundo cheio de beiradas afiadas e protuberâncias mais cortantes que uma espada vorpal. Mesmo depois do caminho mortal, há coisas e pessoas já instaladas que não ficarão contentes com ladrões roubando sua casa.

Esse plano usa as mesmas regras para movimento direção e sobrevi-

Paraplano do Gelo, uma combinação claustrofóbica de temperatura extrema



Quasiplano da Radiação, uma luz bela mas que incinera os olhos

vência que o plano da Terra. Mas é ainda mais perigoso pois suas passagens sempre são pontuadas pelos cristais afiados, infligindo 1d4 pontos de dano por rodada de movimento (não importando a armadura que se use).

no de Energia Positiva.

Movimento nesse quasiplano é como no plano do Ar, porém a proximidade do plano da Água torna o ambiente nadável. Respirar é possível mas pode afogar se passado muito tempo (mais de um dia no plano trate como se o personagem estivesse imerso em água), todo o movimento é reduzido pela metade e a visibilidade é limitada a 1d10 metros.

O Plano Quasielemental do Váguo

Esse plano é o prelúdio para a morte derradeira, um vislumbre do fim pois esse plano é o Nada. Se afastando da borda do plano de Ar, a atmosfera vai se perdendo até não ser mais nada, nada de respiração, nada de luz, nada de som, nada de calor.

Para certos místicos, o quasiplano do Vácuo é o destino final. É a última porta antes do mistério, o beijo que todos esperam. Esses sábios gastam a vida mapeando rotas para se atingir o plano e quando o acessam nunca deixam notas do que viram, afinal é só Vácuo, é o nada.

Movimento neste plano é feito por meio da força de vontade, pois não há nada para se nadar, voar ou andar. Um viajante pensa em seu destino e se a sua mente estiver limpa e concentrada, ele chega lá. Respirar é uma dificuldade pois mesmo com magias que transformam elementos em ar, não funcionará pois não há nada para transformar. Deste modo o ar, alimento, água e calor devem ser trazidos ou providos de algum modo.

O Plano Quasielemental da Ginza

Cinza, milhas e milhas de cinzas, é o que um visitante achará aqui. Começa na borda do plano de Fogo, as chamas abaixam e morrem e delas a cinza fria surge. Um pouco além o ar se torna espesso, e ainda mais adiante a terra queimada abaixo sugere caminhos. Primeiramente, as cinzas se acumulam sobre o viajante e antes que ele perceba, está atravessando um mar inteiro delas. O brilhar vermelho do fogo apaga, calor se transforma em frio e o ar é sufocado com fuligem grossa.

Movimento no quasiplano da Cinza varia entre o normal, próximo ao plano do Fogo e ao nado, assim qua as profundezas de cinzas são grandes. Não há ar, portando a respiração deve ser mantida por magia. As cinzas gélidas também roubam o calor do corpo que deve se proteger ou sofrerá dano a cada rodada (como no plano de Gelo).

O Plano Quasielemental do Vapor

Alguns tipos por aí gostam de uma sauna, um local a ir e suar, esquecer os problemas do dia. Bom, esses ficarão desapontados com o quasiplano do Vapor. Não é bem como o nome do plano pode propor. O plano do Vapor é surpreendentemente frio. Névoa, talvez seja um nome mais apropriado, opaca, espessa e envolvente, esparsa por todo local. O perigo aqui não é cozinhar no vapor e sim se afogar com os pulmões repletos de água.

Perto da fronteira com o plano de Água a névoa se torna mais um oceano repleto de bolhas. Quando um viajante vai se afastando para a outra direção, as bolhas vão se juntando e a água se modifica para pingos em suspensão. Eles gradualmente se tornam mais rarefeitos e brilham com a energia roubada do pla-

Quasiplano do Vácuo, se quer algo lá é bom você mesmo criar

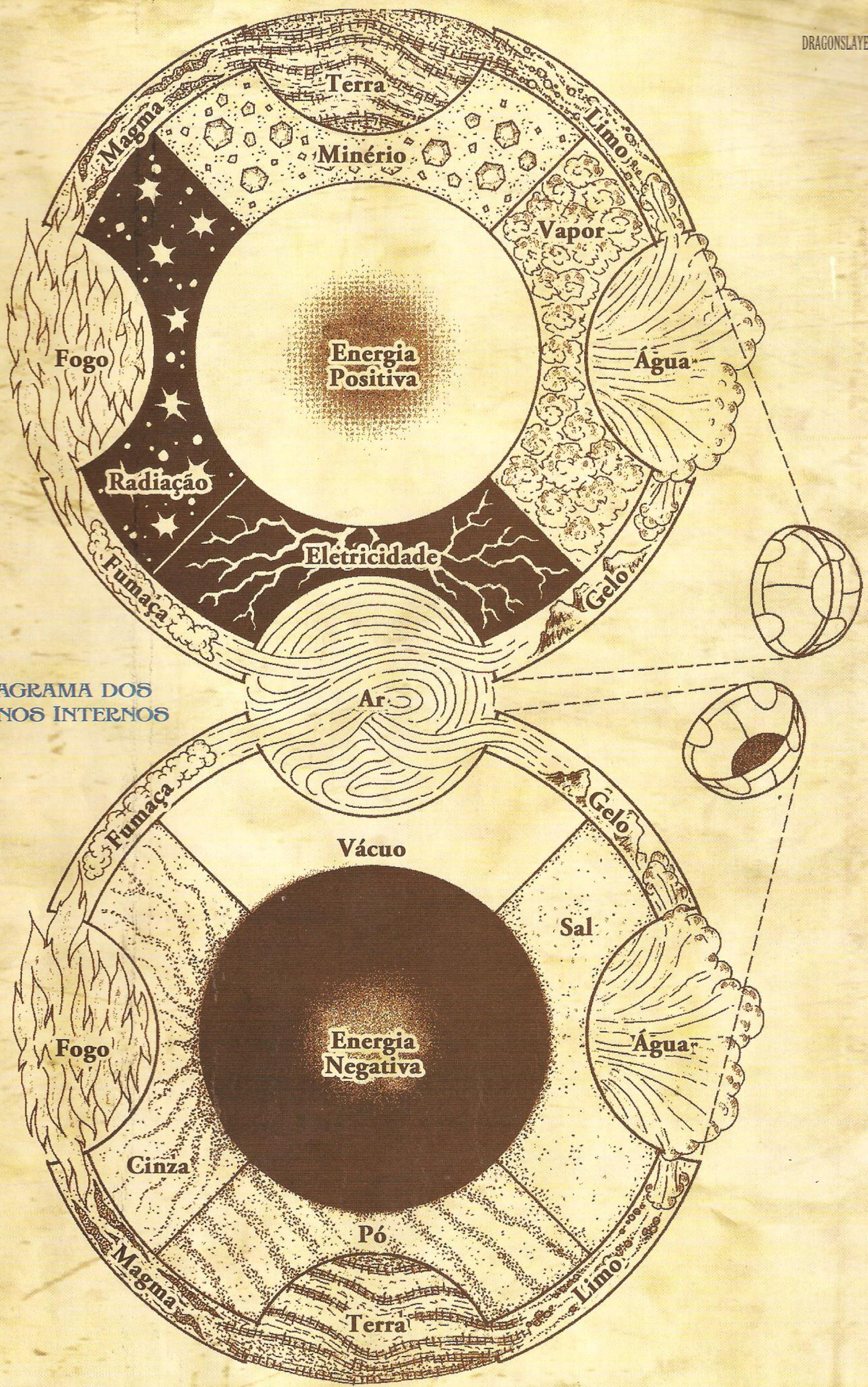


DIAGRAMA DOS PLANOS INTERNOS

O Plano Quasielemental do Pó

Este é o destino do universo, a figura mais clara do que é a entropia, o final de tudo que voltará ao pó e virará um oceano de partículas. Na margem do plano de Terra, começa esse quasiplano, como uma galeria gigante de cavernas empoeiradas. Alguém pode ficar aliviado de escapar da solidez maciça da terra e encontrar um local mais aberto, porém, ao caminhar, as galerias se transformam numa planície e o pó se acumula até os joelhos. Partículas densas que puxam quem as atravesse. Já perto do plano de Enrgia Negativa, tudo se transforma em uma mar de detridos que arranham e dragam incautos para suas profundezas (1d4 de dano por rodada de movimento pelos cortes infligidos).

Movimento e respiração no plano é como do quasiplano da Cinza. O frio aqui não é tão intenso, não há necessidade de proteção mágica. Entretando, a cada dia gasto no quasiplano, 2d6 pontos de dano são infligidos e não podem ser curados até que se saia dali, esse dano é causa do corpo se desfazendo, virando também o pó que compõe a paisagem.

O Plano Quasielemental do Sal

De todos os planos quasielementais, esse deve ser o pior, ou ao menos, é na imaginação do viajantes. Que destino mais cruel poderia existir do que lentamente ter os flúidos vitais sugados? A pele se resseca, os lábios se racham, a garganta incha com a secura, e os olhos, bem, aos olhos se guarda o pior. Bemvindo ao quasiplano do Sal.

Na sua borda mais segura, parece existir somente água, salobra e amarga, mas ainda água. Viaje mais profundamente no plano e a água se enche mais com minerais. Criastais se formam solidificando tudo pela frente. Quem avança ainda assim se arrisca com o perigo de ficar completamente encrustado com o sal sugando todo o líquido existente em seu corpo. Finalmente, mais além, toda a água some e só existe uma massa sólida de sal cristalizado, duro e mortal, bloqueando o progresso.

Mover-se pelo plano varia. Pode ser como no plano da Água, Limo ou Terra, depende quão profundo um viajante esteja. Respiração somente com magias e um visitante ainda precisa se proteger da desidratação, sofrendo 4d6 pontos de dano por dia, que não podem ser curados até que se saia do plano.

O Plano de Energia Positiva

Por ser o plano de toda a vida, um herói pode achar que esse seja o mais gentil dos planos, um local que banhará o visitante em energia revitalizante, mas não é assim. O plano de Energia Positiva é mortal por causa de seu excesso de energia, tão perigoso como a total falta da mesma.

Não há nada a ver aqui, exceto o brilho ofuscante na imensidão branca, ainda mais intensa do que no plano da Radiação, mas se não quiser se cegar, um herói precisa tapar seus olhos com algo opaco, espesso e bem denso. Entretanto, não é a intensidade do brilho que torna o plano perigoso e sim a força crua de sua energia. Qualquer visitante que venha sem proteção vai rapida-

Quasiplano das Cinzas, suga o seu caloe e também sua alegria

mente se incendiar como uma tocha pela abundância de poder. Viajar no plano de Energia Positiva seria como nadar num oceano de eletricidade.

O movimento no plano da vida é feito pelo poder da mente. Mas não há muito ponto em se movimentar já que todo lugar é igual. Somente de estar no plano, enche o indivíduo com energia positiva. A cada rodada que passa o visitante ganha 2d6 pontos de vida, que se adiciona ao seu total. Primeiramente ele recupera quaisquer pontos perdidos por ferimentos, conforme vai ganahndo mais, ele fica com pontos de vida temporários. Mas, se os pontos ganhos superarem o dobro do total de seus pontos de vida, ele entra em combustão como chamas incandescentes e a superabundância de vida o destrói de dentro para fora. Ar e alimento devem ser importados para o plano, já que ele não possuí nada além de energia.

O Plano de Energia Negativa

O Plano da Morte, a Barreira Negra, o Grande Vazio, a Terra Gélida, nenhum dos nomes faz juz frente a total desolação que é o plano de Energia Negativa. Diferente do plano de Vácuo, ele não é um nada vazio. Tem algo aqui, algo que suga a vida e drena o espírito e essência de um ser. Devora a própria alma.

Onde o plano de Energia Positiva é uma luz queimante, o plano de Energia Negativa é uma escuridão maior que o imaginável ou conjurada por feitiços. Há criaturas aqui, muito mais seres do que no plano Positivo, são mortos-vivos, na espreita, esperando a oportunidade de escapar para planos mais proveitosos onde eles podem espalhar a escuridão que os preenchem.

Movimento aqui é como no plano de Energia Positiva. Outra vez a questão é onde alguém poderia querer ir neste vazio, especialmente se a sobrevivência é tão difícil? Respirar é tão difícil quanto no plano oposto. A falta de energia neste plano suga toda e qualquer vida que adentre nele, infligindo 2d6 pontos de dano por rodada. Quando alguém chega a 0 PVs, ele definha e morre. Seu espírito é perdido para sempre, nem magias poderosas podem trazê-lo de volta, e o que sobra de sua carcaça se transforma em um morto-vivo, voraz e ansioso para se alimentar no mundo dos vivos.

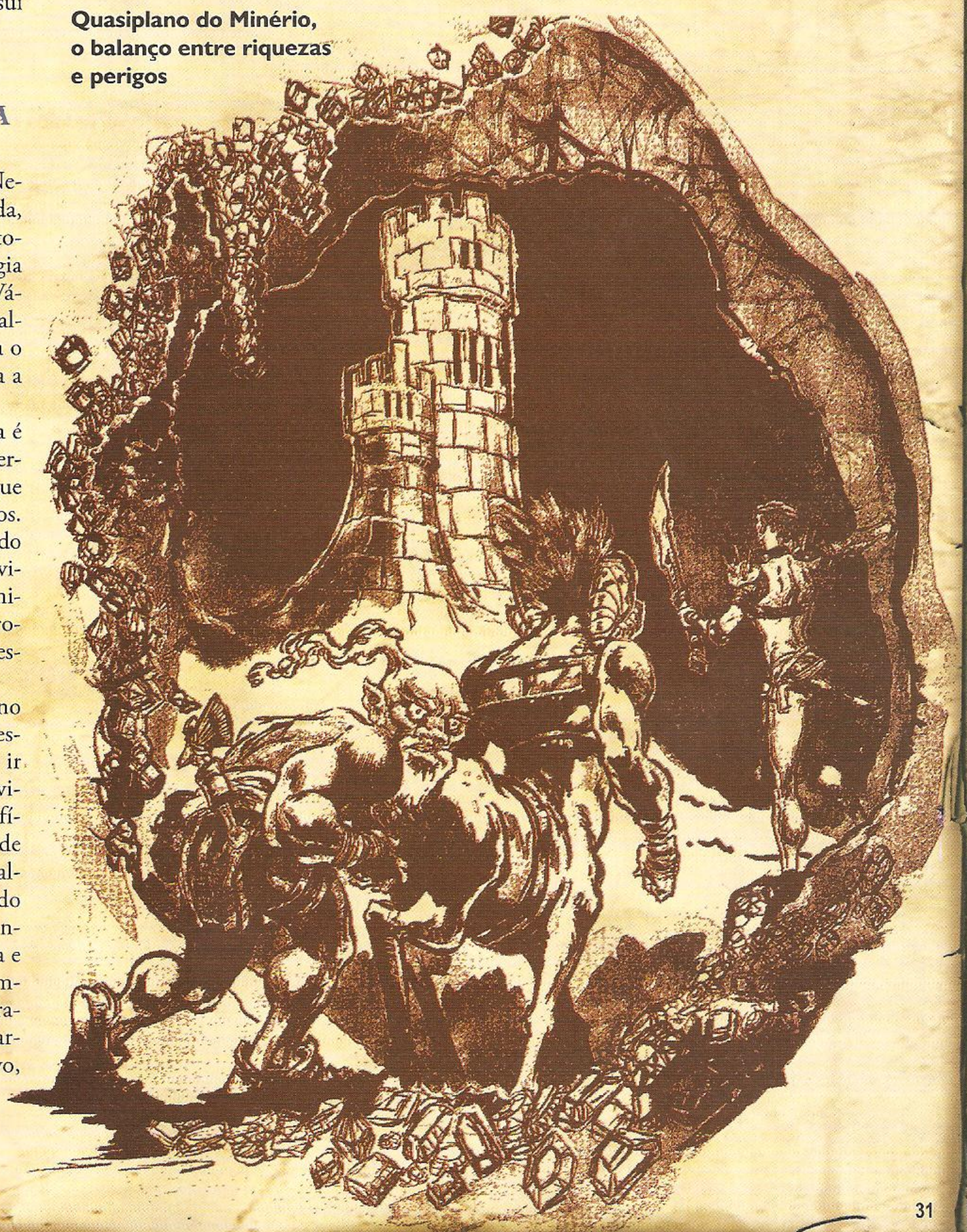
Aventurando-se nos Planos

Os planos internos estão em contato direto com os planos materiais, que são os mundos onde geralmente os heróis se aventuram. Deste modo, sempre é possível achar passagens e portais que levem até essas novas dimensões. Geralmente, essas transições ficam próximas de locais onde determinado tipo de elemento é abundante.

Portais para o palno do Fogo podem estar no interior de um vulcão ativo, o caminho para o plano no Minério pode se abrir em minas muito profundas e até o plano de Energia Negativa pode ser acessado caso uma magia poderosa de um necromante seja feita com intensidade suficiente.

Além dos perigos naturais que já foram descritos, cada plano ainda possuí outros obstáculos, como fortificações de seres poderosos, torres de magos vis, palácios de gênios inescrupulosos, elementais de poder imenso e criaturas nativas como mephits, caçadores invisíveis, xorns, salamandras, energons e assim por diante. Além de claro, ser a morada de algumas divindades que se resguardam com fiéis servos em locais recônditos e inacessíveis.

Aventuras e desafios é o que não faltam nos mais inóspitos e difíceis planos do multiverso.



Quasiplano do Minério, o balanço entre riquezas e perigos

Gazeta do Reinado

por Paladino e Gustavo Brauner

Nagahs sob Suspeita

Paladino acusa o povo-serpente de servir secretamente ao Deus da Traição

Uma chocante declaração questiona a nobreza de uma raça outrora considerada honrada, inteligente e digna.

Quem alerta é Shar'lakk Holmar, paladino de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. Este investigador e herói veterano retornou de uma expedição ao perigoso plano de Venomia, o Reino de Sszzaas. E suas revelações são perturbadoras.

Como é sabido, séculos atrás, o Deus da Traição tramou um plano contra seus irmãos deuses, roubando suas gemas de poder conhecidas como Rubis da Virtude. Ele teria sido desmascarado e destruído pelo Deus da Justiça — assim todos pensavam. Na verdade, Sszzaas havia sido condenado a vagar pelo mundo em forma mortal, sem poderes divinos, até encontrar uma maneira de ser novamente aceito. Através de uma intrincada rede de manipulações, envolvendo a jovem druida Lisandra e o épico Paladino de Arton, o mais inteligente entre os deuses foi bem-sucedido. Em tempos recentes, Sszzaas voltou a integrar o Panteão.

O Deus-Serpente retomou seu reino de veneno e perfídia, e seus seguidores sinistros vêem retomando suas atividades — com o poder de Sszzaas restaurado, cultistas fazem rituais e sacrifícios esperando obter recompensas. Assassinos e espiões infestam os reinos, famílias reais são manipuladas sem suspeitar. Praticamente cada grande nação tem um sszzaazita entre seus "leais conselheiros".

Não bastassem seus cultistas humanos e semi-humanos, Sszzaas também é servido por um sem-número de criaturas inteligentes aparentadas com serpentes venenosas. Entre as mais numerosas estão os antigos homens-serpente de Lamnor — que foram caçados até perto da extinção, mas agora aumentam gradativamente em número; e também as nagas, imensas e monstruosas serpentes com cabeça humana, encarregadas de proteger itens e locais sagrados sszzaazitas.

No entanto, existe a raça *nagah*. Formada por clérigas e guerreiros, este povo-serpente não tem uma nação própria — vivem em cidades subterrâneas e pequenas comunidades em Greenaria, a gigantesca floresta que preenche o leste do Reinado. São famosas por sua honra e nobreza, conhecidas por integrar grupos de aventureiros. E reagem com indignação, quando o Deus-Serpente é sequer mencionado em sua presença.

A grande pergunta é: por que este povo-serpente *não* reverencia o Deus Serpente? Segundo Shar'lakk Holmar, a resposta é: como poderiam *não fazê-lo?!*

A polêmica afirmação do detetive, é que o povo nagah *sempre* esteve aguardando pelo retorno de seu legítimo criador. Livres de suspeita, integram grupos de heróis por todo o Reinado, colhendo informações, resgatando relíquias e fazendo relatórios a seus superiores. Em suas comunidades ocultas, fazem sacrifícios rituais. "E existem em *vastas legiões* no Reino de Sszzaas — declara o paladino —, silvando o nome de seu mestre!"

Como devoto de Tanna-Toh, Holmar seria incapaz de mentir por vontade própria. No entanto, perante a forte acusação, muitos especulam que o paladino poderia ter sido enganado por encantamentos ou ilusões — possivelmente mais um plano sszzazita, para criar intriga e conflito entre as nagahs e outros povos.

Para outros, no entanto, a afirmação de Shar'lakk Holmar parece *extremamente ló-*

gica. Quem afirma é Vladislav Tpish, ilustre necromante e membro da Academia Arcana: "Não é curioso e um tanto suspeito, que praticamente não exista no Reinado *nenhum* membro famoso desta raça serpentiforme? Quase como se estivessem evitando chamar atenção sobre si?"

"Para escapar à inquisição que quase dizimou os homens-serpente — continua Vladislav —, parece bastante natural que as nagahs tenham adotado um disfarce de nobreza, fingindo ser aliadas fiéis, enquanto esperavam o retorno de Sszzaas. E que maneira melhor de desempenhar esse papel, que atuando como heróis aventureiros?"

O necromante conclui, cauteloso: "Considero esta uma teoria válida, mas concordo que ainda precisa ser provada. Não podemos permitir que suspeita e ignorância levem a acusações infundadas, ou pior, ao castigo de inocentes."

Grupos de aventureiros que tenham uma ou mais nagahs entre seus membros, quando consultados, defendem a lealdade do(a) companheiro(a) com unhas e dentes. Também não faltam testemunhos sobre nagahs heróicas, que lutaram e sacrificaram-se para proteger outros. Especialmente conhecida é a trágica história da Companhia Rubra, heróis épicos derrotados em batalha contra um Lorde da Tormenta. Entre seus membros estava a nagah Shantall, talvez uma das mais poderosas druidas de Arton, morta durante a luta.

"Admito que existem algumas nagahs de espírito nobre — confessa Shar'lakk Holmar. — Mas estou certo do que testemunhei. Suponho que, mesmo entre o povo-serpente, existem aqueles enganados e traídos pelos seus. É possível que as nagahs seguindo carreira aventureira sejam as únicas em quem podemos confiar. Talvez!"

Servas secretas de Sszzaas, apenas esperando por seu glorioso retorno? Ou vítimas de uma farsa elaborada para atrair as suspeitas do Reinado? Por enquanto, ninguém tem uma resposta definitiva.

Efeito Colateral

"Elixir druida" era um plano sszzaazita?

A recente suspeita sobre a raça nagah vem acompanhada de outro plano sinistro, possivelmente ligado aos sszzazitas.

Conforme publicado anteriormente na Gazeta do Reinado (DSlayer 09), uma nova safra de poções tornou-se favorita entre aventureiros. Os assim chamados "elixires druidas" oferecem efeitos idênticos às poções tradicionais, por um custo muito menor, sem quaisquer efeitos nocivos. Ou assim se acreditava.

No entanto, após investigar relatos suspeitos de aventureiros, a Academia Arcana realizou análises mais profundas e acaba de divulgar os resultados. O elixir druida tem um efeito colateral grave, e muito específico; ele torna seus usuários suscetíveis a encantamentos. *Apenas aqueles conjurados por homens-serpentes!*

A suspeita surgiu quando heróis que faziam uso dos elixires pareciam ser bem-sucedidos em missões normais, mas tombavam facilmente ao enfrentar cultistas de Sszzaas e suas criaturas.

Alguns apontam, ainda, o fato de que os elixires seriam fabricados por uma "ordem secreta" sediada em Sambúrdia — um dos pontos do Reinado onde ocorre maior concentração de comunidades nagahs. No entanto, nenhum membro da ordem foi encontrado para prestar esclarecimentos.

Existem versões "elixir druida" para todas as poções (mas não óleos) encontradas no *Livro do Mestre D&D*, com as seguintes alterações:
Custo: 50% do custo normal.
Efeitos Colaterais: ao terminar o efeito da poção, o personagem sofre 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria. Esse dano pode ser restaurado de formas normais. O personagem também sofre um redutor de –4 em testes de Vontade contra encantamentos conjurados por criaturas aparentadas com serpentes, durante 1d4 meses.

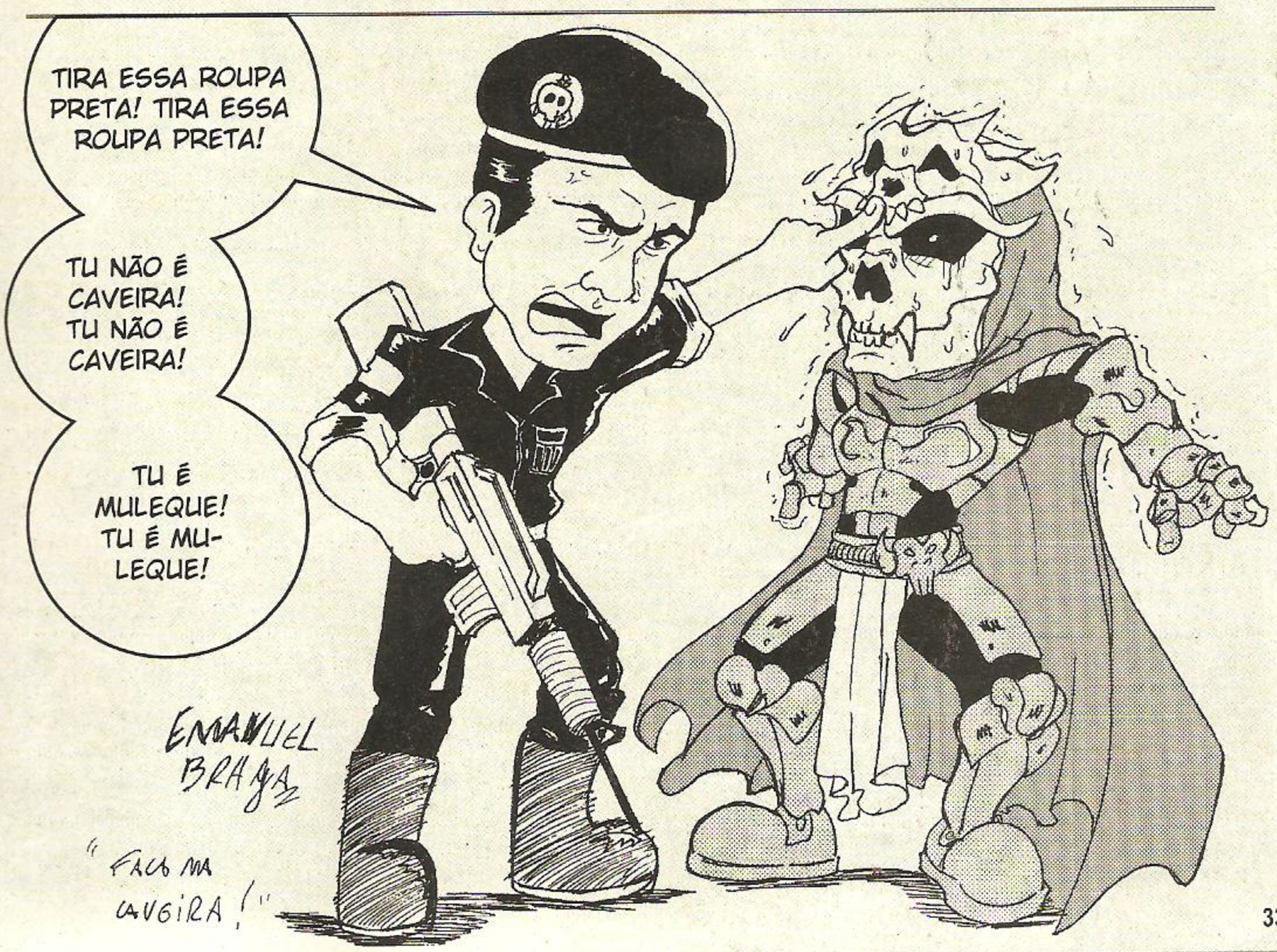
Revelada Técnica dos Cavaleiros

Os Cavaleiros da Ordem da Luz realizaram, durante um torneio em Bielefeld, uma demonstração pública de suas técnicas de luta.

Embora muitos creditem seu poder de combate à crença em Khalmyr, os Cavaleiros também confiam em suas montarias, por vezes seus únicos companheiros quando em peregrinações pelo Deus da Justiça. Assim, após a batalha de Norm, membros da ordem desenvolveram uma técnica própria para proteger seus cavalos.

Novo Talento: Escudo Montado

Você é capaz de usar seu escudo para proteger também sua montaria.
Pré-requisito: Combate Montado
Benefício: o bônus de seu escudo se aplica também à CA de sua montaria.
Normal: escudo só protege quem o segura!



O PODER DO SANGUE ABISSAL, AQUI E AGORA

Tocados pelos planos inferiores, eles estarão entre as novas raças para personagens em **Dungeons & Dragons 4a Edição**. Mas você não precisa esperar para ser um aventureiro com herança infernal.

Arte de DiTerlizzi para Planescape: estamos sentindo falta de suas meninas, Tony!

Tieflings

Planetouched. **Ou "tocados pelos planos". Um termo geral para descrever alguém que descende de uma criatura extraplanar. As duas variedades mais comuns são os aasimars, humanos com sangue celestial; e os tieflings, humanos que descendem de diabos ou demônios.**

O nome "tiefling" foi cunhado pelo designer de jogos Wolfgang Baur, quando David "Zeb" Cook — criador do antigo cenário *Planescape* — pediu por uma palavra de tom germânico para humanos com sangue demoníaco. Baur então derivou o nome de *teufel*, que significa "diabo" em alemão. Uma tradução mais direta poderia ser algo como "ser das profundezas", uma vez que *tief* quer dizer "profundo".

Embora concebidos originalmente para *Planescape*, os tocados pelos planos tornaram-se muito mais comuns em *Forgotten Realms* que em qualquer outro cenário. Neste mundo os tieflings têm contrapartes élficas e orcs (chamadas Fey'ri e Tanarruk). D&D 3ª Edição introduziu novas variedades, incluindo versões tieflings para anões (os Maeluth) e halflings (os Wispling).

No mundo de *Tormenta*, tieflings são conhecidos como sulfure (forma latina para "enxofre"). A cosmologia deste cenário não inclui um Abismo, Infernos e outros Planos diabólicos ou demoníacos: seus extraplanares malignos habitam os próprios Reinos dos Deuses, especialmente Keenn, Megalokk, Sszzaas, Ragnar e Tenebra. Assim, os sulfure têm raízes ligadas ao Panteão artoniano, e sua descendência exata pode ser traçada conforme suas características físicas.

Traços Raciais

Tieflings são humanos com traços de descendência abissal ou infernal. Embora não sejam tão poderosos quanto os meio-abissais, o sangue profano em suas veias garante a estes seres vantagens físicas e mentais significativas, assim como certa resistência aos elementos e habilidades mágicas menores.

Muitos tieflings são indistinguíveis de humanos, sem quaisquer traços anatômicos aparentes. Outros têm chifres, dentes afiados, olhos vermelhos, fedor de enxofre, ou mesmo cascos nos pés. Alguns tentam sobrepujar sua herança profana, praticando boas ações e tornando-se indivíduos de confiança — muitos outros, no entanto, sucumbem à tentação profana e tornam-se egoístas, cruéis e malignos. Não há dois tieflings iguais, por fora ou por dentro.

• +2 Destreza, +2 Inteligência, –2 Carisma. Tieflings herdam a agilidade e astúcia dos extraplanares malignos, mas têm dificuldade em ser agradáveis.

• Tieflings não pertencem ao tipo Humanóide. Eles são Extraplanares (Nativos). Não são afetados por magias que afetam apenas humanóides (como *enfeitiçar pessoa* ou *dominar pessoa*), nem efeitos que tenham como alvo apenas criaturas extraplanares. Magias que enviam extraplanares de volta ao plano de origem, como *expulsão* e *banimento*, não os afetam tieflings — já que seu plano nativo é o próprio Plano Material. Finalmente, tieflings podem ser devolvidos à vida com magias como *reviver os mortos* ou *ressurreição* (, enquanto um extraplanar normal só poderia ser trazido de volta com magias como *desejo* e *milagre*).

• Tamanho Médio. Tielfings não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.

• Um tiefling tem deslocamento básico de 9 metros.

• Visão no Escuro: tieflings podem enxergar no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco.

• +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se. Tieflings são escorregadios e furtivos.

• *Escuridão*: tieflings podem conjurar *Escuridão* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

• Resistência a Fogo 5, Frio 5 e Eletricidade 5. Tieflings sempre ignoram os primeiros 5 pontos de dano causados por estes tipos de energia.

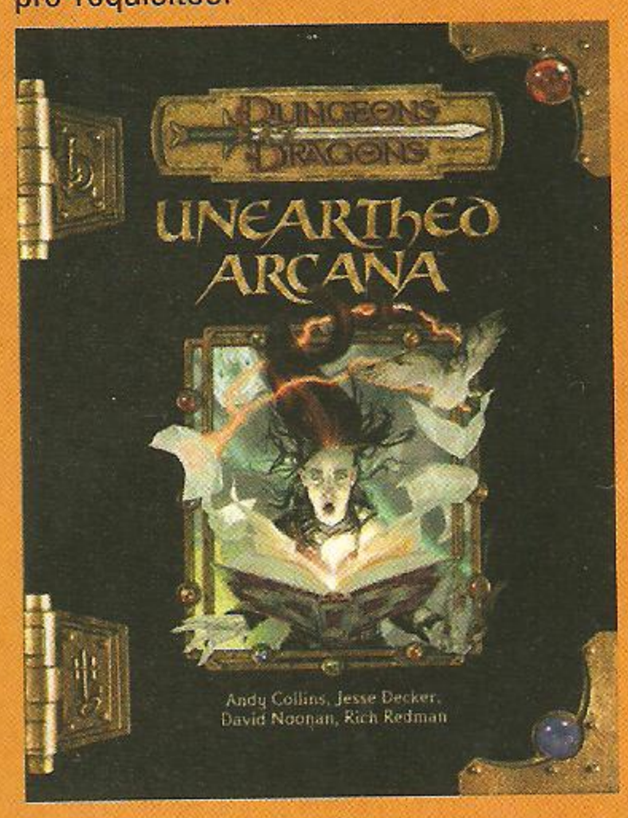
• Idiomas Automáticos: Comum e Infernal. Idiomas Adicionais: Anão, Dracônico, Élfico, Halfling e Orc.

• Classe Favorecida: Ladino. A astúcia, rapidez e esperteza naturais dos tieflings concedem-lhes uma afinidade natural com a vida de ladino.

• Ajuste de nível: +1. Um personagem tiefling é um pouco mais poderoso que as raças padrão, por isso equivale a um personagem com um nível adicional (por exemplo, um ladino tiefling de 2º nível equivale a um personagem de 3º nível).

Tieflings: Bastidores

Todas as regras vistas neste artigo são oficiais e Licença Aberta. A raça tiefling é apresentada no *Livro dos Monstros 3.5* e em *Forgotten Realms*.
No mundo de *Tormenta*, tieflings apresentam alguns traços raciais extras (eles podem existir em tamanho Médio ou Pequeno, e recebem bônus de +5 em Disfarce para ocultar sua identidade). São explicados em detalhes na revista *DSlayer* 4 e no livro *O Panteão*.
A classe Tiefling Exemplar foi vista pela primeira vez no acessório *Unearthed Arcana*, que não existe em versão traduzida.
Os sulfure têm sua própria classe de prestígio, Herdeiro Planar (descrita em *O Panteão*), muito semelhante à classe Tiefling Exemplar, mas ligeiramente mais poderosa (e com pré-requisitos mais exigentes).
No jogo 4D&T, tieflings são considerados youkai para efeito de satisfazer pré-requisitos.



Tiefling Exemplar

Bons ou maus, os tieflings exemplares são aqueles mais bem-sucedidos em lidar com sua linhagem. Os bondosos enxergam a si mesmos como vitoriosos sobre sua própria natureza, enquanto os malignos abraçam completamente seu poder profano natural.

"Exemplar" — ou *paragon* — é uma classe especial de personagem, disponível apenas para membros de certa raça. Uma criatura exemplar é aquela que manifesta os traços mais marcantes de sua própria raça, demonstrando ser um espécime perfeito.

A classe Tiefling Exemplar tem apenas três níveis. Ela só pode ser adquirida por tieflings ou sulfure, e sempre será uma classe favorecida para eles.

Aventuras: tieflings exemplares participam de aventuras pelas razões usuais; riqueza, prestígio ou poder. Os malignos, em especial, tor-

Um humano e uma tiefling em D&D 4ª Edição: o que terá sido feito dos gnomos...?

nam-se aventureiros por razões egoístas — para conquistar mágica poderosa ou encontrar conhecimento que ofereça vantagem em algum conflito. Aqueles bondosos aventuram-se para demonstrar seu valor perante a comunidade, proteger seus raros companheiros, ou apenas escapar às pressões do mundo civilizado.

Características: tieflings paragons são furtivos, traiçoeiros e egoístas. Ninguém confia neles — não importa seu comportamento, são logo culpados por qualquer eventual problema que apareça. Devido a esse tratamento tão duro recebido por outras raças, não confiam em ninguém. Sempre suspeitam da gentileza alheia, não acreditam que alguém seja leal ou amistoso caso sua natureza seja revelada. Muitos tieflings exemplares, mesmo aqueles não verdadeiramente malignos, têm um apetite por crueldade bem difícil de suprimir.

Tendência: quase todos os tieflings exemplares são malignos. Aqueles que não o sejam, estão constantemente lutando contra pensamentos de violência e corrupção, jamais conhecendo a paz de espírito que criaturas de outras raças experimentam.

Religião: muitos tieflings exemplares evitam qualquer envolvimento com religião, pois servos de divindades bondosas tentam desmascará-los ou atacá-los. Tieflings malignos que cultuam diabos e demônios poderosos são uma exceção.

Histórico: tieflings paragons tentam aprimorar sua perícia enquanto vivem escondidos em meio a outras raças. Eles freqüentemente adquirem níveis como ladinos, e têm históricos similares. Alguns poucos privilegiados têm mentores, ou oportunidades para treinar em condições de relativo conforto. A maioria, contudo, precisa conviver com as dificuldades de sua herança, aprendendo suas habilidades com criminosos em becos.

Tieflings exemplares malignos não consideram-se defensores de sua raça. Em vez disso, enxergam-se como campeões do mal, agentes de seus ancestrais diabólicos ou demoníacos. Os bondosos, por outro lado, buscam redenção para a reputação imposta por sua linhagem.

Raças: suas atitudes perante membros de outras raças podem variar muito, conforme sua tendência e experiências passadas em comunidades de diferentes raças. Embora possam viver em muitos lugares, tieflings exemplares preferem grandes metrópoles humanas, onde é mais fácil disfar-

O Tiefling Exemplar

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+0	+2	+2	+2	Resistência Aprimorada
2°	+1	+3	+3	+3	Escuridão, Bônus de Perícias
3°	+2	+3	+3	+3	Bônus de Habilidade (Des +2)

çar seus traços. Em geral têm problemas com anões, que sempre suspeitam e criticam sua presença. Por outro lado, eles simpatizam com as dificuldades dos meio-orcs em comunidades civilizadas.

Outras Classes: tieflings paragons ficam satisfeitos em trabalhar com membros de outras classes, desde que consigam manipular os "companheiros" para seus próprios fins, trapacear na divisão do tesouro, e esconder informações para uso futuro. Os malignos, naturalmente, evitam paladinos — mas aqueles devotados ao bem apreciam a companhia dos guerreiros santos, sabendo que um paladino sempre poderá confirmar suas boas intenções aos demais membros do grupo.

Informações de Jogo

Habilidades: uma vez que preferem armaduras leves, combate ágil e furtividade, uma alta Destreza é vital para o tiefling exemplar. Inteligência elevada garante acesso a mais perícias, e uma boa Constituição compensa seu Dado de Vida perdido devido ao ajuste de nível. Embora tieflings tenham redutor racial de Carisma, um bom valor nesta habilidade é importante para ocultar sua verdadeira natureza, ou conquistar a confiança daqueles que sabem a verdade.

Tendência: qualquer.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: Blefar (Car), Conhecimento (os Planos) (Int), Disfarce (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

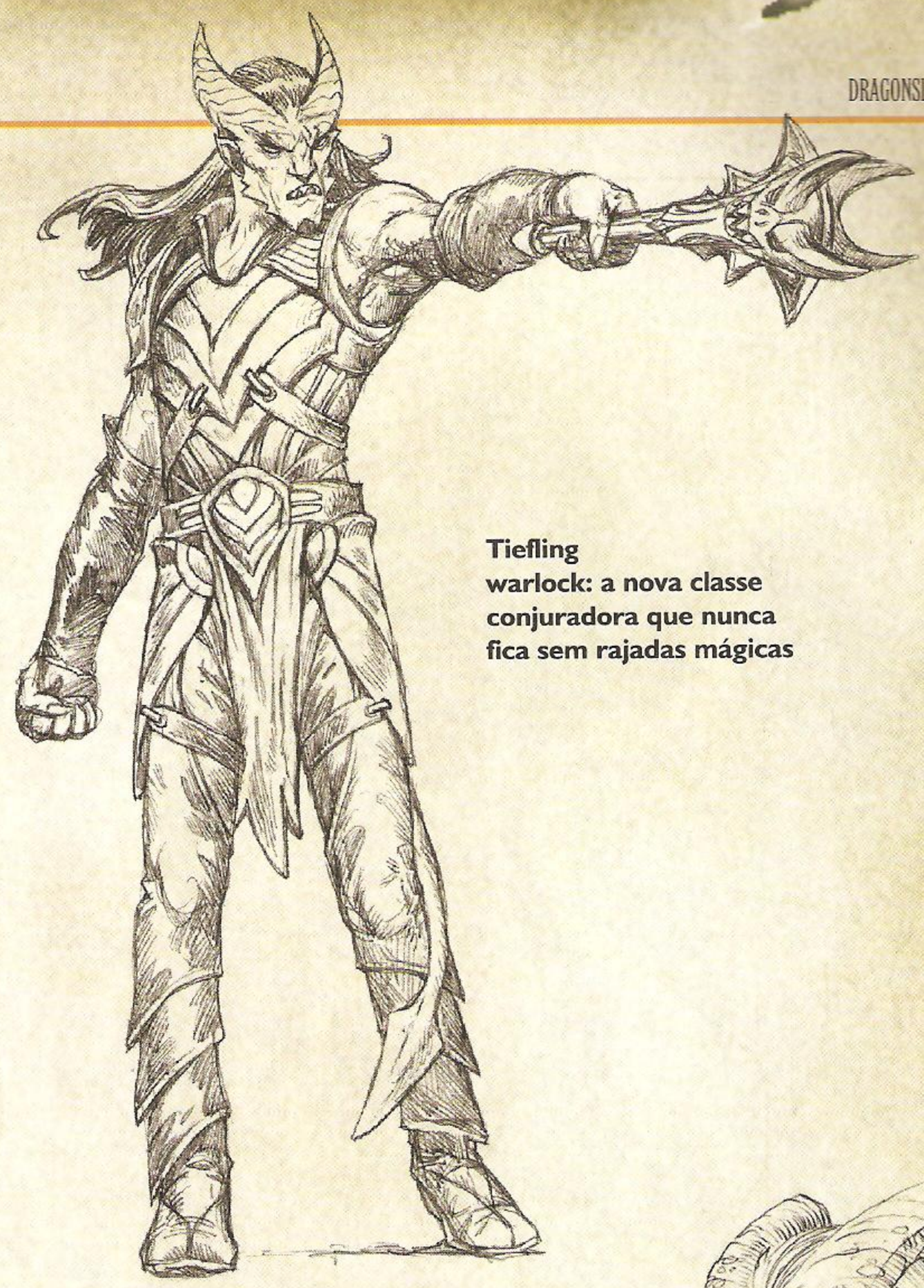
Uso de Armas e Armaduras: tieflings exemplares sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

Resistência Aprimorada (Ext): no primeiro nível, uma das resistências naturais do tiefling exemplar a energia (fogo, frio ou elétrico, à sua escolha) aumenta de 5 para 10.

Escuridão (SM): no 2º nível, um tiefling exemplar pode usar sua habilidade racial de *Escuridão* três vezes por dia.

Bônus de Perícias (Ext): no 2º nível, o bônus racial em Blefar e Esconder-se do tiefling exemplar aumenta para +4.

Bônus de Habilidade (Ext): no 3º nível, a Destreza do tiefling exemplar aumenta 2 pontos.



Tiefling warlock: a nova classe conjuradora que nunca fica sem rajadas mágicas

Uma Vilã na Manga

Tieflings são ótimos como aventureiros, mas melhores ainda como adversários. Se você está cansado de elfos negros, goblins e kobolds, aqui está um oponente de nível bem baixo para exercitar seus jogadores um pouco.

Tiefling (combatente 1): Extraplanar (Nativo) Médio; ND ½; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1, PVs 5; Inic +1; Desloc 9m; CA 15 (+1 Des, +3 armadura de couro, +1 escudo); Ataques: base +1/+2, sabre +3 corpo-a-corpo (1d6+1/18-20) ou besta leve à distância (1d8/19-20); Qualidades Especiais: *Escuridão*, Visão no Escuro 18m, resistência a fogo 5, frio 5, elétrico 5; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6. **Perícias:** Blefar +4, Esconder-se +5, Furtividade +1, Prestidigitação +1; **Talentos:** Foco em Arma (sabre).

Canção das Estrelas

Contra Arsenal, a próxima grande aventura no mundo de *Tormenta*, coloca os aventureiros contra o sumo-sacerdote de Keenn, Deus da Guerra, em sua campanha de conquista ao Reinado de Arton.

"Canção das Estrelas" é uma pequena aventura introdutória a *Contra Arsenal*, para personagens de 7º nível. Aqui, os heróis são confrontados pela primeira vez com as forças do vilão.

Deheon, o reino-capital do Reinado, é vasto — assim como as demais nações do Reinado. Suas grandes cidades são separadas por distâncias imensas. Suas terras são seguras apenas a poucos dias de cavalgada de Valkaria, a maior metrópole do mundo conhecido. Além desse limite, as terras são selvagens e assoladas por feras. Povoados ameaçados por bestas e vilões podem jamais receber qualquer ajuda; o poderoso Rei Thormy talvez nunca receba qualquer notícia de que seus súditos estão em perigo.

Assim, nos últimos anos, vilarejos em certa região próxima à fronteira norte do reino têm sido vitimados pelo mal. Mercadores e camponeses desaparecem na noite, atacados por monstros de algum tipo. Meses atrás, um grupo de aventureiros que passava pela região teve sucesso em descobrir que os ataques eram realizados por crias vampíricas — e também descobriram seu covil, o antigo Templo da Canção das Estrelas. No entanto, falharam (e pagaram com as vidas) em derrotar os mortos-vivos.

Histórico da Aventura

Há pouco menos de três séculos, um jovem bardo compôs uma das mais belas canções da história recente. Uma balada sobre seu amor por Laurina, Deusa das Estrelas — uma das inúmeras divindades menores de Arton. Comovida, a deusa presenteou ou menestrel com seu próprio coração: uma jóia mágica brilhante e pulsante, como as estrelas no céu.

Handel Starwalker, como o bardo passou a ser conhecido, conquistou grande fama em sua época. Encontrou uma bela colina, onde ergueu um conservatório — o Templo da Canção das Estrelas — em homenagem à sua amada musa. Ali, músicos de todo o Reinado vinham aprender, compor, meditar e buscar a inspiração de Laurina.

Diz a lenda que Handel, então com mais de cento e trinta invernos, viajou aos céus e nunca retornou. Com a morte do bardo, o templo recebia menos visitas a cada ano. Mesmo assim, um pequeno

Introduzindo os Heróis

• Devido à poderosa influência do Panteão, cultos a deuses menores são sempre obscuros. No entanto, o *Coração de Laurina* é um artefato menor mencionado em numerosas histórias e canções (Conhecimento de Bardo, CD 18). Os aventureiros são contratados pela Igreja de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento — ou qualquer outro patrono interessado na aquisição de itens mágicos —, para investigar um rumor sobre seu possível esconderijo.

• Desesperados, os líderes dos vilarejos ameaçados por Kryat decidem em conselho reunir suas parcas economias (alguns objetos de arte e relíquias de família) para contratar heróis. Um jovem ferreiro chamado Argon, conhecido por sua honestidade, é escolhido como emissário para viajar até Valkaria, onde sabe-se existir muitos aventureiros de aluguel.

• Argon não alcança Valkaria: enquanto percorria uma estrada pouco vigiada, é atacado em uma emboscada de gnolls. Os personagens jogadores viajam pela estrada e testemunham o ataque, a tempo de intervir.

• Após anos sem contato com seu prestigiado templo, um clérigo de Laurina procura pelos heróis. Ele conta a história do Templo da Canção das Estrelas, e pede que investiguem a razão do silêncio de seus irmãos.

• A própria deusa Laurina surge diante dos heróis, em sonhos, pedindo sua ajuda. Ela revela a história do templo, o triste destino de seus amados servos, e oferece o *Coração de Laurina* como recompensa para que expulsem o vampiro e purifiquem a mácula de seu lugar sagrado.

• Kelandra Elmheart, clérigа da guerra e criminosa foragida (veja adiante), faz contato com os aventureiros. Sem rodeios, ela revela estar a serviço de Mestre Arsenal e faz uma proposta honesta e aberta — quer contratá-los para investigar o Templo da Canção das Estrelas e resgatar o artefato em seu interior. O que fazer com essa informação, cabe aos jogadores decidir. Aceitar o contrato? Tentar roubar o tesouro? Ou usá-lo como isca para levar Kelandra à justiça?

grupo de devotos fiéis protegia o conservatório e seu maior tesouro, o *Coração de Laurina*.

Assim tem sido até cerca de uma década, quando o templo foi atacado por Kryat, o feiticeiro vampiro. Os últimos clérigos e bardos foram assassinados pelo monstro e suas crias, que fizeram do lugar seu novo covil. Desde então seu poder arcano vem crescendo, usando as ruínas como base de operações para atacar estradas e vilas próximas. No entanto, até hoje Kryat desconhece o verdadeiro poder do *Coração de Laurina*.

Mestre Arsenal, sumo-sacerdote do Deus da Guerra, deseja obter o artefato como parte de seu plano para conquistar o Reinado.

Chegada ao Templo

O Templo da Canção das Estrelas fica na região norte de Deheon. Isoladas da capital pela perigosa Floresta dos Basiliscos, as comunidades desta área têm pouco ou nenhum contato com Valkaria. São formadas basicamente por fazendas e vilas agrícolas, que comercializam entre si ou com o reino vizinho, Zakharov.

Como ocorre em quase todo o Reinado, afastar-se de uma vila mais de uma hora de caminhada é arriscado. A região é assolada por animais atrozes, assim como bandos errantes de goblins e kobolds — enquanto as estradas são vigiadas por gnolls.

O Templo se encontra próximo de uma estrada secundária da região, raramente usada. Aqui, é extremamente provável que os aventureiros sejam atacados por javalis atrozes ou assaltantes gnolls (decisão a cargo do Mestre).

Vocês se aproximam de uma construção perdida a algumas centenas de metros da estrada, na encosta de uma colina. Tomado pelo mato alto e desgastado pelo tempo, o antigo conservatório parece abandonado há muitos anos, descuidado e descascado. Seus outrora belos vitrais estão estilhaçados. Trechos das paredes e teto ruíram, a estrutura inteira parece próxima do colapso total. Plantas abraçam a velha construção, parecendo querer torná-la parte da natureza.

Ao redor há bancos e jardins, reconhecíveis apenas pelas pedras que delineavam o contorno dos canteiros. Um busto de Laurina repousa, destruído, no que sobrou de um caminho de pedras — que leva até a entrada principal do templo, cujas portas estão destruídas, aparentemente pela ação de seres inteligentes.

O templo é uma construção pequena, formada por dois salões retangulares — um frontal e outro traseiro, separados por um pavilhão circular central. Abaixo do andar térreo, uma pequena catacumba abriga as tumbas de antigos clérigos, bardos, mestres do conhecimento e outros devotos da Deusa das Estrelas.

1. Salão Frontal

Vocês passam pelas portas caídas, que parecem ter sido destruídas a golpes de machado. Dentro, uma cena no mínimo desagradável: caído em uma poça de seu próprio sangue seco há um jovem elfo, trajando armadura de couro e ainda segurando uma espada curta quebrada. Logo adiante, uma elfa de cabelos rosados também jaz morta, presa à parede por lanças que trespassam seu peito. Seu sangue escorreu abundante, manchando para sempre as vestes caras. O chão e paredes de pedra exibem muitas marcas de luta.

Um teste de Cura (CD 15) permite avaliar que ambos foram mortos por armas perfurantes (como lanças) e garras de animais selvagens. Há também mordidas em seus corpos. Percebe-se ainda que há muitas manchas de sangue na cena, sugerindo outros feridos além destes dois.

As lanças estão inutilizadas, assim como a espada curta. No entanto, a elfa traz preso à fronte um pequeno e delicado símbolo sagrado; é uma *filacteria da expulsão de mortos-vivos*.

Um personagem com o talento Rastrear pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber que há rastros recentes (dois ou três dias) de muitos humanóides, provavelmente humanos ou elfos.

2. Salão Traseiro

A vegetação tomou esta parte do terreno e está invadindo a construção. Cipós, heras e bolores escondem pinturas religiosas nas paredes, o cheiro de

mofo é forte. O teto está muito danificado, sustentado apenas pela vegetação. O barulho de insetos, especialmente cigarras, traz um pouco de paz a este cenário desolado.

Neste local há três arbustos errantes escondidos. Localizá-los não é fácil: requer um teste de Observar para todos os presentes, contra a perícia Esconder-se das criaturas (+15, devido à vegetação abundante).

Caso passem despercebidos, estes monstros astutos atacam de surpresa. Um deles tenta flanquear o aventureiro que pareça mais vulnerável, tentando enfraquecê-lo, enquanto outro arbusto tenta Agarrar Aprimorado. O terceiro tenta cercar e flanquear outra vítima. Caso a estratégia seja bem-sucedida, dois deles estarão agarrando adversários fracos, enquanto aproveita a vantagem para golpeá-los.

Caso sejam percebidos e atacados, os três desistem da emboscada e tentam fugir, lutando apenas se forçados a isso.

3. Pavilhão Central

Esta grande câmara circular, outrora um retiro de paz e inspiração, agora tornou-se um antro de horror. O chão está coberto de vidro colorido e estilhaçado, que formava belos vitrais no passado. Jazendo sobre o chão, para seu horror, há novos cadáveres mutilados. Um rapaz humano, nu. Um anão careca trajando restos de cota de malha, que não mais protegem seu corpo. Uma meio-elfa em roupas de couro rasgadas, e dois goblins maltrapilhos.

A cena é uma anátema à bela estátua de Laurina, feita de algum metal muito brilhante, representando a deusa em seu esplendor. É a única peça ainda intacta no aposento, onde repousam restos de bancos e um altar em ruínas.

Mesmo com as vidraças quebradas, as plantas parecem impedir a passagem do sol. No entanto, a estátua traz um brilho cintilante ao recinto, e não há quaisquer dificuldades de enxergar.

No teto em formato de abóbada e recoberto com afrescos, que antes retratavam os astros do firmamento, estão penduradas duas crias vampíricas — percebê-las requer testes de Observar (CD 20). Ambas são elfas muito pequenas, possivelmente crianças.

Assim que os aventureiros entram no aposento, as crias élficas soltam-se e caem sobre alvos que estejam surpresos. Após este primeiro ataque, ambas mudam para defesa total (não fazem ataques, mas recebem CA+4) e separam-se, correndo na direção das paredes, tentando dividir o grupo, chamando atenção para si mesmas.

Na rodada seguinte, os "corpos" erguem-se para lutar — todos são crias vampíricas fingindo-se de cadáveres para surpreender os personagens. Eles se movimentam em forma gasosa, tentando flanqueá-los contra as crias élficas, materializando-se apenas quando acham adequado.

Uma das crias, a meio-elfa, tem Carisma 16 (aumentando a dificuldade de sua Dominação para CD 15). Ela tentará dominar quaisquer lutadores, enquanto seus companheiros distraem o restante. Caso percebam a presença de um clérigo, as crias concentram nele seus ataques, acreditando que representa a maior ameaça.

As crias não hesitam em usar suas habilidades de Forma Gasosa e Patas

Templo da Canção das Estrelas

de Aranha para ganhar vantagem. Caso sejam derrotadas, suas formas gasosas atravessam o chão em busca de túmulos subterrâneos.

Após o difícil combate, vocês percebem uma luz vindo da entrada principal. Surge a imagem translúcida da elfa morta no salão frontal, trazendo nas mãos um velho instrumento élfico. Ela diz, em uma voz que soa como uma velha canção:

"Nobres heróis, saibam que apenas o Coração de Laurina pode afastar as trevas que tomam este local. Devolvam o que Laurina perdeu, e ela trará a luz sagrada das estrelas! Salvem-no das mãos criatura pútrida que perturba o descanso dos fiéis. Sigam suas crias e libertem-nos".

Um teste de Conhecimento (religião, CD 10) revela que a elfa era possivelmente uma barda, que veio à Canção das Estrelas aperfeiçoar sua arte. Outro teste com CD 15 revela as criaturas enfrentadas como crias vampíricas, indicando que pode haver um vampiro no local.

Há uma passagem para o subterrâneo ao lado do altar, que pode ser localizada com um teste de Procurar (CD 20). O alçapão no chão não é usado há muitos anos, e produz um forte rangido quando aberto, alertando os habitantes do subterrâneo quanto à chegada de intrusos. Isso pode ser evitado com testes de Operar Mecanismos ou Ofícios, caso os jogadores percebam a possibilidade.

O altar ainda guarda dois frascos de água benta, que os mortos-vivos não se atreveram a tocar.

4. Catacumba

Vocês descem escadas empoeiradas e cheias de teias de aranhas, a escuridão tomando conta de tudo. Percebem que a escada não deve descer mais que poucos metros sob o solo.

Há uma espécie de armadilha neste local. A madeira está podre, e os degraus cobertos de limo; trate como uma armadilha de fosso ND 1: uma queda causa 2d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar (escorando as partes frágeis).• Fosso comum (ND 1). A abertura é escondida por um alçapão ou cobertura frágil. Tem 6m de profundidade, e uma queda causa 2d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar (emperrando ou cobrindo a abertura).

Ao final da descida, um salão pouco menor que o pavilhão central do templo se revela. Suas paredes ostentam placas de madeira, pedra ou marfim, gravadas com nomes e datas de nascimento e óbito dos ocupantes dos túmulos. Quatro pilastras unem o chão ao teto, à volta de um caixão no centro da câmara. A leste e oeste há passagens que parecem levar para longe, com enormes alavancas em suas laterais.

Esta sala mede 9m de largura e 12m de comprimento. O caixão no centro ocupa dois quadrados de 1,5m e, ao redor, quatro pilastras ocupam um quadrado de 1,5m cada uma.

Nas duas câmaras laterais é possível perceber a movimentação de vários corpos: são zumbis animados pelo mais tenebroso habitante deste local, o vampiro feiticeiro Kryat, que repousa em seu caixão. Ao lado de cada passagem há uma alavanca que, acionada, fecha as portas de pedra, trancando os zumbis em seu interior. Cada sala contém oito zumbis de plebeus humanos e uma cria vampírica; todos eram humanos que antigamente trabalhavam no templo.

O vampiro reside neste local há uma década, atacando caravanas nas estradas e acumulando poder para, um dia, dominar as vilas próximas. Como um feiticeiro necromante cujas forças provém dos planos inferiores, Kryat tem vários mortos-vivos sob seu comando, além de características vampíricas que o tornaram um adversário poderoso demais para os antigos residentes do templo.

Enquanto contemplam a cena aterradora e os corpos animados dos mortos-vivos, uma voz profunda e penetrante dirige-se a vocês, vinda do centro da sala:

"Sejam bem-vindos! Percebo que os aventureiros deixados para proteger meu lar não foram suficientes para afastar sua laia, ou trazê-los para meu lado. Farei então, eu mesmo, o trabalho".

Surgindo em ostentosa majestade, o vampiro se forma acima do caixão, revelando ser um velho e barbado meio-elfo em trajes de gala escuros e rasgados, decorados com símbolos de Laurina, provavelmente roubados dos antigos servos da deusa. Uma pesada capa vermelha como o sangue demonstra uma insultante nobreza.

"Meu nome é Kryat, e vocês serão meus servos". Dito isso, ele ataca!

As crias vampíricas restantes — dois humanos trajados com robes rasgados — tentam proteger as alavancas de pedra, caso os aventureiros tentem alguma coisa contra elas. A alavanca direita funciona perfeitamente, mas a esquerda está estragada (fato que os vampiros desconhecem) e demanda um teste de Operar Mecanismos (CD 18) e uma ação de rodada completa para fechar a porta. Caso as portas sejam fechadas, as crias atravessam em suas formas gasosas e tentarão reabri-las. As portas se fecham em uma rodada, mas precisam de três rodadas para ser reabertas a partir de seus mecanismos primitivos de pesos e roldanas, também ativados pelas alavancas.

Kryat atacará com magias, gritando para que seus servos venham lhe ajudar. Os zumbis tentam ficar entre os aventureiros e o vampiro, para que este possa conjurar magias sem temer ataques de oportunidade.

Um teste de Observar (CD 15) revela a presença de uma gema presa por um cordão de prata ao pescoço do vampiro. Um personagem furtivo pode tentar agarrá-la com um teste de Prestidigitação (CD 25), ou removê-la livremente caso Kryat seja imobilizado.

Após o combate, o vampiro transforma-se em névoa e penetra em seu caixão, deixando para trás seus pertences. Uma gema cintilante presa a um cordão de prata rola a seus pés. Ela brilha como se tentando chamar a atenção.

A gema é o *Coração de Laurina*. Caso seja recolocada na estátua de Laurina, no pavilhão central acima, um brilho intenso de luz solar espalha-se por todo o templo. A luz mágica destrói Kryat e todos os outros mortos-vivos presentes, restaurando o templo e fazendo a floresta recuar. O Templo da Canção das

Estrelas parece novo, as paredes brancas e brilhantes. Além disso, todos os ferimentos dos personagens são curados pelo milagre!

Epílogo: Clériga da Guerra

A aventura parece concluída. Os jogadores podem explorar o tempo em busca de eventuais tesouros. Remover o *Coração de Laurina* da estátua não reverte a restauração do templo agora purificado, os heróis são livres para aceitá-lo como recompensa — ficar com ele, ou deixá-lo em seu lugar de direito, dependerá das convicções de cada um.

No entanto, antes que consigam sair, o templo é abalado por uma explosão de raios e chamas. O teto desmorona sobre os heróis. Todos sofrem 3d6 de dano pelo impacto, e 2d6 pelo fogo (Reflexos CD 15 reduz à metade).

Quase não há tempo para que recuperem-se do desmoronamento do teto. Uma sombra enorme paira logo acima, obscurecendo o aposento. Parece um dragão azul, mas um sem-número de espinhos e protuberâncias ameaçadoras recobrem seu corpo, não deixando dúvida sobre sua natureza abissal.

Uma bela mulher humana cavalga o dragão-demônio, protegida por trajes de batalha nas cores do Deus da Guerra, e portando um machado que reluz poder mágico. Ela arremessa a seus pés uma bolsa pesada, e diz com uma aspereza:

"Venho em nome de Arsenal. Meu comandante é generoso e tem pressa. Eis sua oferta, em troca do artefato que acabam de resgatar. Se recusarem, vou alimentar minha montaria com suas cabeças".

Antes da declaração, os personagens devem fazer um teste de Vontade (CD 24) contra a presença aterradora do dragão abissal, ou ficarão aterrorizados.

Um teste de Conhecimento de Bardo (CD 15) ou Conhecimento (Religião, ou Nobreza e Realeza, CD 12) revela que a mulher é Kelandra Elmheart, clériga de Keenn e até recentemente conselheira de guerra em Deheon. Hoje, é procurada por realizar sacrifícios humanos ao Deus da Guerra e invocar o dragão abissal que agora usa como montaria.

A conclusão da aventura depende inteiramente da decisão dos jogadores:

• **Os heróis aceitam o acordo.** A bolsa oferecida por Kelandra contém 5.000 peças de ouro em jóias e gemas preciosas. Kelandra segue os procedimentos normais de Arsenal para aquisição de itens mágicos, oferecendo inicialmente uma troca honesta. Caso os aventureiros aceitem, podem arremessar o *Coração de Laurina* para a clériga — ou o dragão vai arrancar a estátua inteira, com o artefato, carregando-a para longe. Esta decisão poupa as vidas dos personagens, mas vai oferecer grande vantagem a Arsenal em seu iminente plano.

• **Os heróis recusam o acordo.** Caso não entreguem o artefato por bem, Kelandra e seu dragão Rhaokanarllion lutarão. A clériga oferece suporte ao monstro com magias, enquanto ele ataca com o sopro de relâmpago, garras e presas. Kelandra saltará para o chão e lutará pessoalmente apenas caso seu dragão fique muito ferido — ela teve muito trabalho para conseguir esta montaria! Neste caso o monstro mantém uma distância segura, deixando-a lutar sozinha e oferecendo suporte com seu sopro.

Kelandra e Rhaokanarllion são adversários poderosos. Existe uma grande chance de que os aventureiros sejam mortos, e o artefato perdido (caso isso aconteça, outros heróis tomarão seu lugar na luta contra Arsenal).

• **Os heróis derrotam Kelandra.** Apesar de muito improvável, por sorte ou habilidade, talvez os heróis consigam derrotar Kelandra. Neste caso eles conservam o *Coração de Laurina*, privando Arsenal de um valioso recurso (como será explicado em *Contra Arsenal*) e também conquistam os itens mágicos pessoais de Kelandra como prêmio extra. Capturada com vida (uma façanha nada simples), a clériga foragida pode ainda ser entregue às autoridades de Valkaria para uma generosa recompensa (tesouro equivalente a um Encontro de ND 12).

Em quaisquer casos, o templo em chamas não resiste por muito mais tempo. Sobreviver a seu colapso total requer um teste de Reflexos (CD 15) por rodada para evitar 3d6 pontos de dano pelos escombros, e Fortitude (CD 15) para evitar 1d6 pontos de dano não-letal por sufocamento pela fumaça e poeira. O desmoronamento dura três rodadas.

O que resta do templo arde em chamas, em uma coluna de fumaça que ascende a centenas de metros no céu estrelado. A infestação vampírica não será mais um problema, mas o destino do Coração de Laurina preocupa vocês...

Artefato Menor
O Coração de Laurina

Comparado à poderosa e influente Tenebra, Deusa das Trevas, o culto a Laurina é pouco difundido. Alguns mestres do conhecimento em Valkaria coordenam um grêmio de observação astrológica e astronômica, que presta homenagem a Laurina. Graças à influência do Templo da Canção das Estrelas em sua época, bardos ainda professam a fé na deusa menor. Marinheiros e capitães em Arton seguem Laurina, orientado-se pelos astros em suas viagens. Laurina é também popular no Deserto de Perdição, uma vez que Tenebra é inimiga da principal divindade local, o Deus-Sol Azgher.

O *Coração de Laurina* é uma pequena jóia de cristal azulado, pouco menor que um punho humano, que pulsa com leve luminescência (4,5m de raio). Ele oferece os seguintes poderes, que não funcionam para portadores de tendência maligna:

- Carisma +4.
- Magias *globos de luz, luz do dia* e *vôo* sem limite de utilização.
- *Padrão prismático* três vezes por dia.
- *Invocar criatura VII* uma vez por dia, apenas criaturas de tendência bondosa.
- O portador envelhece apenas um ano a cada década.

Evocação, Ilusão e Transmutação (forte); NC 20º.

Kryat — ND 10

Vampiro Meio-Elfo Feiticeiro 8

Morto-vivo (Médio – Humanóide Avançado)

Dados de Vida: 8d12 (57 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +6 natural, +2 braçadeiras)

Ataque Base/Agarrar: +4/+8

Ataque: +9 *lança flamejante +1* (1d6+5+1d6 fogo; x2) ou +9 pancada (1d6+4 mais drenar energia)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: cria, dominação, drenar energia, drenar sangue, filhos da noite, magias

Qualidades Especiais: alterar forma, características de meio-elfo, características de morto-vivo, cura acelerada, forma gasosa, patas de aranha, redução de dano 10/prata e mágica, resistência a expulsão +4, resistência a frio 10 e eletricidade 10, visão no escuro 18m.

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 18, Des 18, Con –, Int 15, Sab 17, Car 21

Perícias: Blefar +16, Concentração +11, Conhecimento Arcano +13, Diplomacia +7, Identificar Magia +13, Observar +6, Obter Informações +7, Ouvir +6, Procurar +3.

Talentos: Esquiva, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro.

Tesouro: *braçadeiras de armadura +2, lança curta flamejante +1, 3 poções de infligir ferimentos moderados*, 4.000 peças de ouro em jóias.

Tendência: Caótico e Maligno

Magias Conhecidas: (CD 15 + nível da magia) 0 – *brilho, detectar magia, pasmar, raio de ácido, raio de gelo, resistência, romper mortovivo, toque da fadiga;* 1º – *armadura arcana, causar medo, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, toque macabro;* 2º – *cegueira/surdez, comandar mortos-vivos, toque do carniçal;* 3º – *raio de exaustão, relâmpago;* 4º – *assassino fantasmagórico.*

Kelandra Elmheart — ND 11

Humana (Humanóide – Média) Clériga 11

Dados de Vida: 11d8+22 (75 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 6m

Classe de Armadura: 20 (+10 armadura), toque 10, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +8/+10

Ataque: *machado grande elétrico* +13 (1d12+2+1d6 eletricidade) ou magia.

Ataque Total: *machado grande elétrico* +13/+8 (1d12+2+1d6 eletricidade) ou magia.

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: magias, toque da ruína 1/dia (10d6, CD 18)

Qualidades Especiais: jamais recua perante combate, imunidade ao medo, magias, sangue de ferro 1/dia (+4 For, RD 10/adamante).

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +3, Von +12

Habilidades: For 14, Des 10, Con 15, Int 13, Sab 19, Car 16

Perícias: Concentração +13, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (história) +9, Conhecimento (religião) +10, Identificar Magia +6.

Talentos: Ataque Poderoso, Coragem Total* (bônus), Cura Irrestrita*, Iniciativa Aprimorada, Sangue de Ferro*, Toque da Ruína*. *Poderes Concedidos para clérigos de Keenn; mais detalhes em *O Panteão* e *Contra Arsenal*.

Equipamentos *armadura de batalha +2 fortificada (leve), cajado de fogo (20 cargas), periapto da sabedoria +3, espada larga elétrica,* 2 pergaminhos de *curar ferimentos moderados*, 1 pergaminho de *vigor do urso.*

Tendência: Neutra e Maligna

Magias: CD 13 + nível da magia. 6º – *barreira de lâminas, cura completa, pele rochosa*, 5º – *coluna de chamas, matar, força dos justos*, 4º – *curar ferimentos críticos, envenenamento, poder divino, restauração, imunidade à magia*, 3º – *cegueira, curar ferimentos graves, dissipar magia, praga, rogar maldição, roupa encantada*, 2º – *arma espiritual, despedaçar, explosão sonora, imobilizar pessoa, sabedoria da coruja, força do touro*, 1º – *auxílio divino, causar medo, comando, curar ferimentos leves, desespero, escudo da fé, aumentar pessoa*, 0 – *curar ferimentos mínimos x2, detectar magia x2, ler magias, luz.* *Magias de domínio.

Rhaokanarllion — ND 17

Dragão Azul Adulto Meio-Abissal (Extraplanar – Enorme)

Dados de Vida: 21d12+147 (283 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12m, escavar 6m, vôo 45m (médio)

Classe de Armadura: 30 (+2 Des, –2 tamanho, +20 natural), toque 10, surpresa 28

Ataque Base/Agarrar: +21/+39

Ataque: mordida +29 (2d6+10)

Ataque Total: mordida +29 (2d6+10), 2 garras +27 (1d8+5), 2 asas +27 (1d6+5), golpe com a cauda +27 (1d8+15)

Espaço/Alcance: 4,5m/3m (4,5m com a mordida)

Ataques Especiais: criar/destruir água 3/dia, destruir o bem 1/dia (dano +20), esmagar (2d8+15, CD 25), habilidades similares a magias, magias, sopro (12d8, CD 25).

Qualidades Especiais: habilidades similares a magias, imitar sons, imunidade à eletricidade, paralisia, sono e veneno, magias, presença aterradora (CD 24), redução de dano 10/mágica, resistência a ácido 10, a frio 10, a eletricidade 10 e a fogo 10, resistência a magias 25, visão na penumbra, visão no escuro 36m.

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +13, Von +15

Habilidades: For 31, Des 14, Con 25, Int 18, Sab 17, Car 18

Perícias: Blefar +23, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (planos) +17, Esconder-se +21, Furtividade +14, Identificar Magia +21, Sentir Motivação +17.

Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Foco em Habilidade (Presença Aterradora), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar.

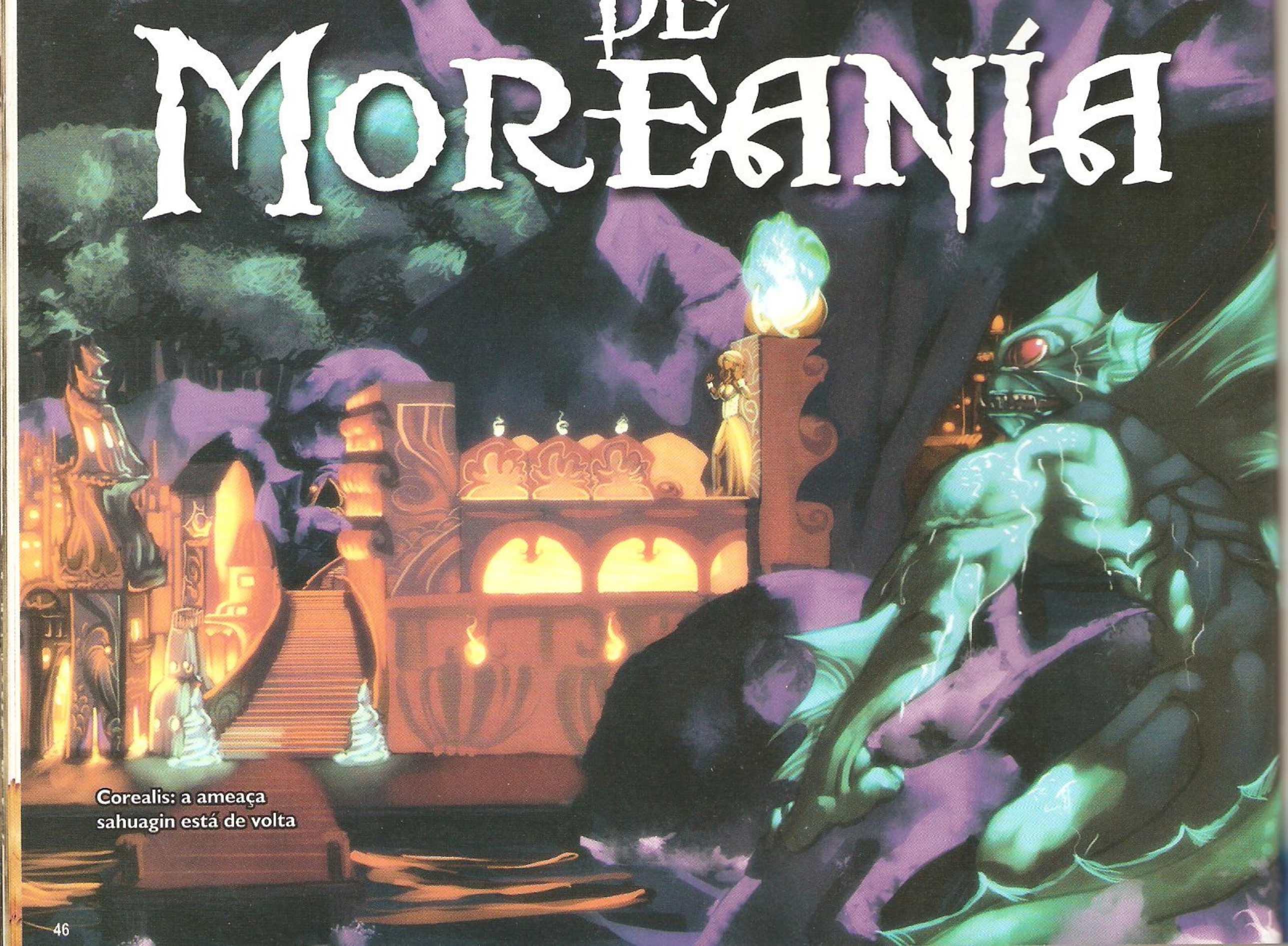
Tendência: Leal e Maligno

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – *aura profana, criar/destruir água, envenenamento, escuridão, ventriloquismo;* 1/dia – *profanar, nuvem profana, praga, blasfêmia, conspurcar, evaporação, invocar criaturas IX (somente abissais), destruição.*

Magias Conhecidas: como feiticeiro de 5º nível (CD 14 + nível da magia); 2º – *flecha ácida, invisibilidade;* 1º – *escudo arcano, raio do enfraquecimento, reduzir pessoa, servo invisível;* 0 – *abrir/fechar, consertar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, mensagem.*

Pequenos e infinitos mundos à volta dos Reinos

ILHAS DE MOREANIA



Corealis: a ameaça sahuagin está de volta

A Ilha Nobre. Berço da civilização Moreau. Lar dos três Reinos de Moreania a oeste, as hostis Montanhas de Marfim ao centro, e o devastado Reino das Torres a leste. Esta vasta ilha abriga uma variedade de terrenos e povos comparável a um verdadeiro continente.

Mas a ilha não contém todas as terras e povos Moreau. Ela é apenas a porção central, maior, de um vasto arquipélago — são literalmente milhares de ilhas menores. Algumas tão pequenas que mal abrigam poucos ninhos de gaivota, outras do tamanho de pequenos países. Micro-mundos com suas próprias comunidades e criaturas.

Os Seis Arquipélagos

As Colônias. Próximas à costa noroeste da Ilha Nobre, são aquelas mais densamente povoadas. Têm esse nome porque quase todas são colônias de Lancaster; algumas querem independência, enquanto outras partilham seus bens com o reino-capital sem maiores conflitos. Ainda existem, no entanto, muitas ilhas selvagens no arquipélago.

Ilhas Drake. Um denso e vasto agrupamento vizinho à costa norte. Próximas às Montanhas de Marfim, apresentam o mesmo tipo de terreno rochoso, inóspito e instável — novas ilhas vulcânicas nascem todos os anos, enquanto outras são engolidas pelo oceano. São igualmente infestadas de dragões, gigantes e outros monstros — normalmente em versões menores e/ou marinhas. Todos estes fatos, somados a uma extrema concentração de recifes, tornam quase impossível a navegação.

Ilhas Bernard. Trazem o nome de um antigo aventureiro Moreau, líder dos aventureiros que descobriram e exploraram grande parte destas ilhas na costa nordeste — antes de seu misterioso desaparecimento. Quase todas são habitadas por aberrações marinhas, que rastejam para fora das águas contaminadas à volta do Reino das Torres. Outras *são* aberrações marinhas gigantescas, vivas ou mortas. Ou mortas-vivas.

Ilhas Dominique. No extremo sudoeste da Ilha Nobre, também foram nomeadas em honra à sua desbravadora, uma Herdeira do Búfalo (coisa que muitos acham surpreendente). Poucas destas belas ilhas tropicais foram colonizadas pelos Reinos; muitas apresentam grande concentração de ruínas, onde os selvagens Ghob-kin se escondem.

Ilhas Atrozes. Entranhado ao litoral sul da ilha-continente, este arquipélago vulcânico poderia oferecer uma ligação mais segura entre a costa sul de Brando e o Reino das Torres. No entanto, como seu nome indica, as ilhas são habitadas por bestas ferozes e primitivas. Seriam, também, a controversa terra-natal dos semi-humanos de Moreania.

Ilhas Darash. Este pequeno agrupamento oferece pistas valiosas sobre o Povo das Torres — porque é quase totalmente formado por ruínas e máquinas imensas. Devido a esse fato, é bem possível que os Darash tenham alcançado a Ilha Nobre pela costa sudoeste, mais tarde espalhando-se por toda a região. Artefatos importantes podem estar escondidos aqui, mas poucas expedições a estas ilhas foram bem-sucedidas.

Como qualquer explorador experiente dirá, esta é uma classificação grosseira. Julgar uma ilha apenas pelo grupamento ao qual pertence é um erro; cada Ilha de Moreania é única, reserva suas próprias surpresas, perigos e peculiaridades. Uma fortaleza sahuagin pode estar sediada no coração das Colônias, enquanto uma população de fadas enxameia uma das Ilhas Drake.

Além disso, um sem-número de ilhas menores, mais distantes e separadas não pertence a nenhum dos grandes grupos. Nem todas as ilhas foram descobertas, e menos ainda mapeadas. Algumas são separadas entre si por poucas centenas de metros — podem ser literalmente alcançadas a nado —, enquanto outras requerem semanas de navegação.

Algumas Ilhas de Moreania notáveis são descritas a seguir. Não são as maiores, nem as mais conhecidas, importantes ou estranhas; apenas exemplos da variedade estonteante que estes pequenos mundos podem demonstrar.

Corealis

A Ilha da Estrela

Localização: Colônias.

Morfologia: Corealis é uma ilha de 120km de comprimento por 90km de largura, situada no coração das Colônias. Apresenta clima tropical, como as demais ilhas à volta, mas a forte ressaca e ventos constantes tornam a temperatura ligeiramente mais baixa.

Embora não seja uma das maiores ilhas nas Colônias, Corealis é com certeza uma das mais agitadas. Além de intensa atividade comercial, a ilha ficou famosa por seu artesanato e arquitetura em coral (na verdade, o único material de construção abundante na ilha); na verdade, algumas de suas estruturas são restos de antigas habitações sahuagin, adaptados às necessidades humanas. A ilha oferece um grande número de cavernas e túneis naturais; uma imensa caverna costeira é usada como porto, capaz de abrigar os maiores navios das piores intempéries.

Um número incrível de cavernas e túneis permanece desconhecido — pelo menos, aos olhos da capital. Piratas e outros criminosos fazem ali seus esconderijos, enquanto monstros antigos rastejam na escuridão. E não podemos esquecer dos sahugin, tramando sua vingança em algum lugar nas profundezas...

História: Corealis abrigava um vasto império submerso, uma intrincada rede de cavernas, habitadas por seres inteligentes e cruéis conhecidos como sahuagin. Estas criaturas não vinham à superfície com freqüência, viviam reclusas na escuridão profunda. Mas em certo momento foram atraídos pelo crescente comércio marítimo, que despertou sua cobiça pelas riquezas dos humanos. O ambicioso Tetraodon, rei dos sahuagin, passou a comandar ataques contra as embarcações para pilhar suas cargas.

A guerra não seguia bem para a frota de Lancaster — os homens-peixe estavam em seu elemento, e existiam em grande número. A vitória sobre os monstros veio graças a três antigos aventureiros: o guerreiro Alock Veinhaud, o mago Movrian Trewar, e a ladina Greiph. Após uma série espetacular de missões, os heróis conquistaram os meios para realizar um ritual má-

gico poderoso, capaz de erguer o recife inteiro — a lendária Estrela-das-Marés. Enquanto ela estivesse em seu lugar, no topo da ilha, Corealis permaneceria emersa e nunca mais serviria como habitação para os demônios do mar.

Postos de vigília seriam estabelecidos para proteger a Estrela, no início habitados apenas por soldados. Mas Corealis havia se tornado um território vasto; apesar do solo rochoso e repleto de grutas, ainda assim podia abrigar uma grande população. Com os passar das décadas, acampamentos mudariam para povoados, que mudariam para vilas, e finalmente pequenas cidades. Sua posição estratégica entre as ilhas também incentivava o crescimento — antes um obstáculo, agora Corealis era um ponto de parada obrigatório, um valioso entreposto comercial.

Protegida pela Estrela-das-Marés, Corealis é hoje em dia uma jóia dos mares. Abrigando comunidades jovens e vibrantes, fervilhando com comércio e oportunidades.

Personalidades e Pontos de Interesse: a maior cidade de Corealis tem esse mesmo nome, e situa-se na costa. Este porto gigantesco foi construído próximo a uma vasta caverna natural que abriga os navios, enquanto a maior parte da própria cidade é feita de coral. Além de Corealis e algumas comunidades menores, o local mais importante na ilha é com certeza a Torre da Estrela, situada no topo de um pico bem próximo da cidade Corealis. A torre abriga o artefato que mantém o recife inteiro emerso.

O regente de Corealis é um druida escolhido pelo Conselho do Velho Mundo. Embora tenha considerável autonomia dos Reinos, o druida-chefe faz viagens periódicas ao continente para reportar os acontecimentos e discutir sobre a política local. O atual regente é Jundo Sharkbane, recém-nomeado após a morte trágica do antigo druida, assassinado durante um ataque sahuagin.

Encontros e Aventuras: no passado, Corealis foi um recife submerso que abrigava monstros — e algumas de suas regiões ainda são muito perigosas. Grandes redes de túneis e câmaras levam a profundezas ainda submersas, e escondem todo tipo de monstro marinho.

Mesmo longe destes túneis sinistros, o perigo espreita. Nas últimas semanas vem aumentando a incidência de ataques sahuagin contra as comunidades da ilha; os demônios do mar haviam sido expulsos, mas não destruídos. O próprio Tetraodon escapou com a maior parte de seus tesouros mágicos. Reunindo os sahuagin sobreviventes, ele reconstruiu seu reino em águas mais profundas, tramando sua vingança contra os humanos. Os monstros procriaram rápido. Os jovens aprendiam com os mais velhos sobre a covarde vitória humana, sobre como matariam os malditos intrusos e retomariam seu lar.

Novamente em grande número, bandos de sahuagin voltaram a saquear não apenas as embarcações que chegam e partem, mas também suas aldeias mais próximas da costa. A matança esconde um fato que parece sem importância, mas logo provará sua gravidade: as marés parecem cada vez mais altas...

DeepGate

Uma Ilha que Leva à Morte

Localização: Colônias.

Morfologia: esta ilha quase circular não tem mais que 10km de extensão. Não apresenta grandes florestas ou montanhas, apenas riachos correndo de colinas baixas. Mesmo assim, é uma das mais extraordinárias e perigosas ilhas de Moreania.

No centro exato de DeepGate existe um fosso, que empresta à ilha seu nome. Uma abertura vertical, com pelo menos vinte metros de diâmetro, e descendo centenas de metros até a escuridão desconhecida. Mesmo ao meio-dia o sol não atinge seu fundo. Nem poderia: a gruta sinistra apenas serve de entrada para um complexo subterrâneo, um infindável labirinto de túneis, passagens e câmaras. Muitas são naturais, formadas por milênios de infiltração das chuvas. Outras, escavadas por mãos desconhecidas.

História: as Masmorras de DeepGate seriam descobertas e desafiadas. Ao longo dos anos, numerosos heróis ousaram desbravar suas entranhas. Muitos pereceram, vitimados por monstros, armadilhas e outros horrores desconhecidos. Mas outros emergiram vitoriosos, trazendo consigo tesouros mágicos e histórias fantásticas. Tais histórias que levariam cada vez mais heróis — novatos e veteranos, nobres e gananciosos, solitários e unidos — às entranhas escuras da ilha.

O fosso sinistro sempre foi ponto de interesse para aventureiros, mas sua atmosfera aziaga e relatos de heróis que nunca voltaram eram suficientes alerta para manter os Moreau afastados. Isso até a chegada de Santira, a ladina, e os Irmãos Cantrel (um guerreiro e um druida). O destemido grupo de exploradores enveredou nas profundezas de DeepGate. Da jornada, somente Santira retornou, aleijada de um braço.

Santira passou de aventureira a comerciante. Suas histórias e tesouros conquistados na empreitada trouxeram curiosos aparecerem. Era a prova de que DeepGate poderia ser explorada, e que havia recompensas. Não demorou até sua estalagem, o Buraco sem Fundo, estar cercada de acampamentos temporários; primeiro eram tendas, depois cabanas, e finalmente torres. Ali os desafiadores de DeepGate faziam planos para iniciar suas incursões subterrâneas, e tratavam de seus ferimentos ao retornar.

Personalidades e Pontos de Interesse: as masmorras eram certamente vastas e perigosas, mas nenhum monstro jamais escapou pela abertura. Suas vizinhanças eram seguras. Esse fato, somado ao ouro dos heróis, trouxe para DeepGate numerosos estabelecimentos comerciais. Estalagens onde exploradores poderiam descansar antes da jornada. Tavernas onde festejar suas conquistas. Templos onde curar seus feridos. Forjadores de armas e armaduras. Negociantes de itens mágicos. Alquimistas. Bardos. Escudeiros. Batedores. Mercenários.

Antes uma porta de entrada para horrores indizíveis, DeepGate é agora uma grande e fervilhante cidade, entre as maiores de Moreania. Uma cidade cuja economia é baseada na atividade de aventureiros — eles fazem aqui seus preparativos para desafiar as profundezas, e gastam aqui seus tesouros conquistados quando retornam.

DeepGate abriga pessoas e grupos peculiares. A Legião Escarlate é formada por heróis trajados de vermelho, com asas artificiais emplumadas, coriáceas ou membranosas; atuam como escolta e guarda-costas contratados para os exploradores das masmorras. Há também os Cartógrafos, especialistas em mapas e orientação nas masmorras. Elrick Singlesword (Herdeiro do Gato) e Nash Dribbs (um anão da terra de Arton) são, respectivamente, proprietários da Taverna do Gato e do Bar do Rato, reconhecidas estalagens onde a iguaria mais valiosa é a informação. E a família Cantrel, parentes dos antigos companheiros de Santira, que detém o poder na ilha. DeepGate também sedia o porto Modugno, principal ancoradouro local; antes, um covil de piratas sanguinários, hoje uma vila pitoresca e alegre, ao modo dos marujos e homens do mar.

Encontros e Aventuras: a verdadeira extensão das Masmorras de DeepGate é desconhecida. Ninguém jamais conseguiu mapear totalmente o complexo — e relatos de seus exploradores sugerem que isso nunca acontecerá. Os túneis parecem seguir muito além das fronteiras da ilha, descendo sob o leito oceânico. Alguns sugerem até mesmo uma ligação com

as Profundezas, o reino cavernoso que dizem existir sob as Montanhas de Marfim. Suspeita-se também da existência de entradas secundárias para a masmorra em ilhas vizinhas.

A natureza dos monstros que habitam o lugar também é um mistério. Heróis sobreviventes falam de goblins, orcs e ogres. Falam também de lagartos colossais, insetos imensos e aranhas grandes como casas. E não faltam relatos sobre gigantes, hidras, quimeras e seres ainda piores — como o Shiamorck, uma criatura horrível e poderosa, adormecida nos subterrâneos (descrita em pergaminhos trazidos do fosso por Santira, a fundadora). Parece não existir, em toda a Criação, um único tipo de fera que não exista nas Masmorras de DeepGate.

Tricurse

A Ilha dos Magos Malditos

Localização: Ilhas Dominique.

Morfologia: uma ilha alongada e estreita, com 44 km de comprimento e 24 km de largura. Dividindo seu sentido longitudinal, o grande rio Devorador nasce de um pico central. É a única fonte aparente de água doce local, margeada por mata densa e úmida.

História: Tricurse é conhecida como um dos lugares mais agourentos de Moreania. Já era uma terra de proscritos, exilados de Lancaster, desde muito antes da fundação dos outros dois Reinos.

Lancaster era um único reino, vasto e sem fronteiras — mas não muito diferente de hoje em sua intolerância aos magos e feiticeiros. Mesmo nos tempos dos antigos clãs bárbaros, os líderes druidas já temiam seus possíveis rivais, acusando-os de praticar "magia negra" ou "artes proibidas". Aqueles que nasciam capazes de feitos sobrenaturais, ou descobriam seus segredos em templos e tumbas, eram banidos para uma ilha afastada.

Uma das poucas Ilhas Dominique colonizadas pelos Moreau, a agourenta Tricurse passaria a abrigar numerosos magos e feiticeiros. Sua população crescia, assim como seu ressentimento e revolta. Com o passar das décadas, os conjuradores arcanos planejaram uma vingança contra o reino. Através de um ritual profano, invocariam um demônio invencível que arrasaria toda Lancaster.

Mas os líderes druidas, avisados por sua magia divinatória, já previam a ameaça. Em um conclave, rogaram aos Irmãos Selvagens por proteção contra o ataque iminente. Não foram capazes de impedir a invocação do monstro — mas transformaram a ilha em cativeiro para o mal. Suas matas, águas e trilhas sempre levam a caminhos errados, impedindo qualquer criatura maligna de abandonar Tricurse.

Essa maldição, claro, não apenas aprisionou os próprios arcanos, mas também o demônio conjurado. E a criatura, furiosa, passaria a caçar seus antigos mestres.

Muitos séculos se passaram desde então, e poucos sabem qual a situação atual de Tricurse. Alguns dizem que os arcanos conseguiram subjugar ou aprisionar o demônio. Outros dizem que o ser profano agora governa os magos — a atual população da ilha é totalmente formada por meio-demônios ou criaturas abissais.

Outros sussurram uma história ainda mais audaciosa, uma versão distorcida (e talvez verdadeira?) da lenda original: os mestres druidas não eram assim tão bondosos, e os arcanos não eram realmente malignos. Na ver-

dade, a maldição de Tricurse aprisiona todos os seres dotados de poder mágico!

Personalidades e Pontos de Interesse: Orgoth Flamefoot é com certeza a "personalidade" mais importante em Tricurse. Sua forma enorme lembra um gorila e um javali, com 6m de altura, como outros demônios do tipo nalfeshnee. Furioso com seu confinamento, o monstro divide seu tempo entre planejar uma nova tentativa de fuga, ou atormentar os demais habitantes da ilha, que ele considera seus escravos. Ou presas.

Caos encarnado, Orgoth muda de comportamento com o passar dos anos. Às vezes ele governa pela força os poucos Moreau sobreviventes, chafurdando em crueldade e devassidão (quando muitos meio-abissais são concebidos). Em outras ocasiões, irrompe em fúria incontrolável para caçar e matar todos aqueles que não conseguem se esconder.

É comum as mães lançarem ao mar seus recém-nascidos (ainda livres da maldição) em cestas, esperando que sejam levados pelas ondas para longe desta terra maldita. Por esse motivo, existem feiticeiros e meio-demônios Moreau nascidos em Tricurse, mesmo que não saibam disso.

Encontros e Aventuras: desnecessário dizer, este lugar é infestado de criaturas abissais ou meio-abissais, produtos da libidinagem de Orgoth. Desde descendentes dos antigos arcanos Moreau, até animais e monstros, praticamente tudo na ilha carrega sangue demoníaco nas veias. E quase ninguém aqui é gentil...

Orgoth é insano e caótico como todos os demônios, mas também muito astuto e cheio de recursos. Ele acompanhou, à distância, o crescimento dos Reinos e sua população de aventureiros ousados, ambiciosos e imprudentes. Sabe que, cedo ou tarde, heróis virão para tentar derrotá-lo ou tomar seus incríveis tesouros.

O demônio não tenta impedir a vinda de heróis, muito pelo contrário — ele faz tudo a seu alcance para espalhar boatos, lendas, até mesmo mapas. Ele suspeita que a maldição que prende aqui as criaturas malignas pode ser, de alguma forma, quebrada por uma pessoa de bom coração. Mas ninguém (talvez nem o próprio Orgoth) sabe como isso poderia acontecer. A simples presença de uma boa alma? Uma magia divina específica? Um sacrifício aos deuses?

Ilha do Barão

O Último Refúgio

Localização: desconhecida; veja adiante.

Morfologia: a Ilha do Barão certamente é uma das mais estranhas formações de terra em Moreania. Assemelha-se a uma imensa caixa torácica humana, com doze "penínsulas" recurvadas que lembram costelas. Nas regiões entre as "costelas" o mar é raso, formando grandes mangues e pântanos salgados.

A localização exata da ilha é incerta; os poucos aventureiros que a visitaram (e voltaram com vida) fazem declarações conflitantes. Alguns suspeitam que seja na verdade um semiplano, acessível apenas através de magia específica. Outros dizem que a ilha desaparece e surge em lugares diversos, de forma sobrenatural. Mas quase todos acreditam em uma verdade simples: ninguém visita (ou abandona) a Ilha do Barão sem permissão de seu senhor, o Deus da Morte.

História: a Ilha do Barão recebe esse nome por ser o lar de Samoieda, o Deus da Morte. Aqui é onde ele recebe as almas dos falecidos, antes de sua jornada final para os jardins da Dama Altiva ou o abismo do Indomável.

Mas o Barão é um Deus da Morte desleixado, e nem um pouco apressado; sua ilha é infestada de mortos-vivos que aguardam pelo julgamento, vagando sem destino ou descanso pelos pântanos. O próprio Samoieda não permanece aqui muito tempo — embora tenha o poder de manifestar-se na ilha sempre que quiser. Dizem que, para chegar à Ilha do Barão, basta cavar uma cova suficientemente funda.

Na falta de seu mestre, a ilha é um dos lugares mais perigosos do mundo, onde hordas de zumbis, esqueletos e carniçais rastejam famintos por vítimas. Mas a presença do Barão, ironicamente, enche o lugar de "vida"; os mortos ignoram quaisquer intrusos e entregam-se a loucas festas e danças! Nestas ocasiões o Barão desafia seus escolhidos para duelos de charadas, quando o destino de suas almas será decidido.

Personalidades e Pontos de Interesse: exceto pelo próprio Samoieda, pouca gente "vive" na ilha. Mesmo seu bem-humorado senhor é raras vezes visto por aqui.

Criaturas inteligentes falecidas em Moreania ressurgem aqui, emergindo dos pântanos nas mesmas condições em que foram enterradas (os Moreau enterram seus mortos, justamente, para assegurar que cheguem ao Barão e recebam seu julgamento). Estas criaturas, caso sejam levadas da ilha, simplesmente voltam à vida.

No entanto, aqueles que desejam salvar seus entes queridos devem ser apressar. Os mortos na ilha preservam a inteligência e memórias que tinham em vida, mas deterioram com o tempo; sofrem 1 ponto de dano de Inteligência permanente a cada mês. Quando sua Int chega a 0, tornam-se monstros sem mente e não podem mais ser levados de volta (removidos da ilha, continuarão sendo mortos-vivos).

Os mortos podem adiar a deterioração devorando carne humana! Matar e devorar uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) impede a perda de inteligência durante mais um mês. Por esse motivo, todo ser vivo que entra na ilha é prontamente atacado por seus habitantes, exceto quando o Barão vem distraí-los com sua folia...

Por incrível que pareça, algumas pessoas vivas habitam este lugar. Necromancia é uma prática muito incomum e temida nos Reinos — a Ilha do Barão é um bom lugar onde praticar o controle sobre os mortos, e também manter-se longe de heróis. Aqui, magos erguem torres magicamente protegidas contra a investida dos monstros. Madame Ruína é a mais conhecida praticante de artes necromânticas presente na ilha, senhora de numerosos fantasmas e zumbis (curiosamente, um grupo de aventureiros alega ter destruído esta mesma vilã anos atrás...).

Encontros e Aventuras: nenhuma lei governa a Ilha do Barão. Aqueles capazes de alcançá-la são livres para fazê-lo quando quiserem, se tiverem os meios. São também livres para levar consigo as almas que encontrarem; o Barão admira heróis leais que desafiam grandes perigos para resgatar alguém da morte (e nestes casos, o "generoso" Barão se encarrega de fornecer os grandes perigos...).

Tamagrah

A Ilha Viva

Localização: variável; veja adiante.

Morfologia: muitos acreditam que Tamagrah é uma ilha especial, por estar sempre em movimento, quase nunca encontrada duas vezes no mesmo lugar. Na verdade ela é muito mais especial por outra razão: a ilha é na verdade uma imensa criatura aquática.

Também chamada Terra Derivante, Zaratan ou Ilha Viva, esta criatura lembra uma tartaruga marinha gigantesca. Talvez seja uma criatura única, ou membro de uma espécie rara, ninguém sabe ao certo — mas Tamagrah é venerada como divindade protetora por seus próprios habitantes, e também acolhe devotos em outros lugares por onde passa.

Tamagrah permanece eternamente submersa, apenas a porção superior de sua carapaça aflorando acima d'água. E mesmo essa pequena parte de seu corpo — uma porção quase circular com 8km de diâmetro — é mais que suficiente para suportar vida animal e vegetal em ecossistemas inteiros.

História: a crença comum roga que Tamagrah nasceu em uma época muito anterior ao surgimento dos Moreau. Certa tarde, vários ovos de uma tartaruga marinha chocaram em uma praia. Dúzias de filhotes correram apressados para o mar, mas quase todos foram apanhados por gaivotas, lagartos, caranguejos e outros predadores. Apenas um alcançou as ondas em segurança.

A Dama Altiva, orgulhosa de suas criações, caminhava ali perto. Ela apanhou o pequeno sobrevivente, premiou-o com um beijo e devolveu-o ao mar. Desde então, aquela que seria Tamagrah viveu incontáveis milênios, crescendo cada vez mais, até atingir seu tamanho titânico atual. Com o tempo, gaivotas vieram fazer ninhos, crustáceos vieram roubar seus ovos, iguanas vieram devorar os crustáceos, gaivotas devoravam os ovos dos iguanas, e o ciclo da vida instalou-se.

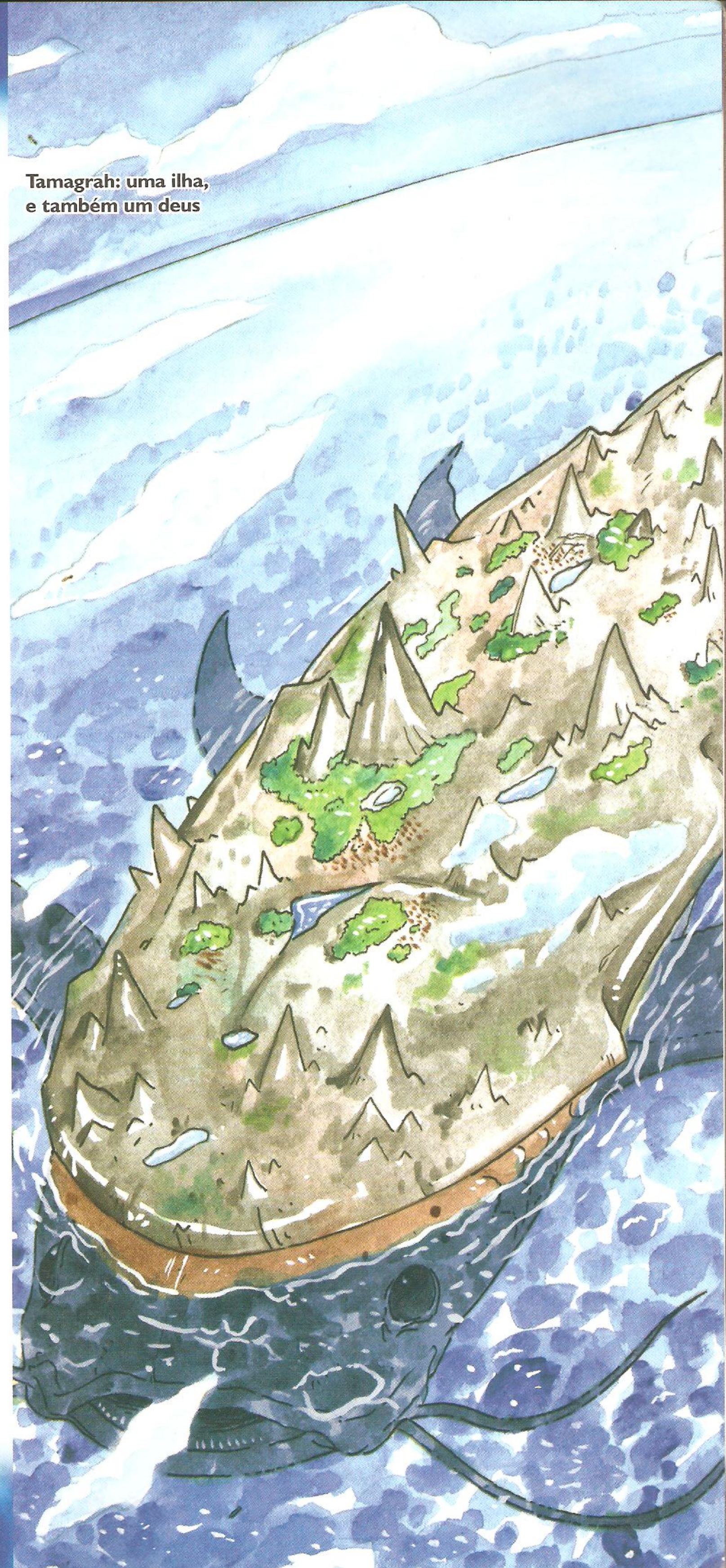
Estudiosos Moreau que estiveram na ilha afirmam: há evidências de que ela submerge de tempos em tempos, causando uma catástrofe que expulsa ou extermina toda a vida em seu dorso. Outros dizem que a criatura vive em estado letárgico, como fazem muitos répteis aquáticos; seu metabolismo é tão lento que quase não podemos perceber sinais de vida (seu coração imenso bate poucas vezes por semana).

Seja qual for a verdade, Tamagrah manteve-se estável o bastante para oferecer poderes divinos a seus devotos, e também ser habitada por seus próprios povos.

Personalidades e Pontos de Interesse: três tribos fazem da Ilha Viva seu lar: os amistosos e gentis Aruhana, devotados a adorar Tamagrah e sua mãe, a Dama Altiva; os cruéis e intolerantes Holok, dissidentes maléficos dos Aruhana, adoradores do Indomável; e os estranhos Quellons, compostos por uma raça solene e reclusa de homens-tartaruga.

Tamagrah apresenta quatro grandes praias principais. A Praia da Vigia fica em sua parte frontal, logo acima da cabeçorra submersa — é dominada pelos Holok, que estabeleceram ali seu território. A Praia do Trovão, na lateral esquerda, é habitada pelos Aruhana; ali eles podem sentir os raros e poderosos batimentos cardíacos de Tamagrah. A Praia dos Iguanas, na lateral esquerda, é o melhor lugar para caçar estes lagartos marinhos. E na Praia Reversa, na região traseira, as ondas muitas vezes correm em direção contrária (devido ao movimento propulsor das imensas nadadeiras).

A região central é pontuada por picos íngremes, pontiagudos — na verdade, projeções da carapaça — que emergem acima da



vegetação. Aqui é onde os reclusos Quellons tipicamente se escondem, afastados dos conflitos entra as outras tribos. Existem ainda os perigosos campos de cracas, onde uma queda pode resultar em cortes profundos causados pelas conchas cortantes; e o rio Quelonaqua, de gosto salobro, mas suficiente para hidratar os habitantes.

Encontros e Aventuras: rumores dizem que, em certos pontos da ilha, há passagens que levam ao interior da criatura. Estas masmorras orgânicas são extremamente perigosas, habitadas por seres que o mundo exterior nunca conheceu — monstros escondidos ou defesas naturais de Tamagrah, ninguém sabe. Histórias ainda mais fantásticas (ou absurdas) falam de órgãos internos grandes o bastante para abrigar cidades, habitadas por seres aberrantes.

Uma ameaça muito mais real e imediata são os conflitos tribais. Enquanto os Aruhana plantam, constroem e aceitam visitantes de bom grado, os Holok apenas roubam, destroem e atacam forasteiros. Em meio a tudo isso os Quellons permanecem distantes, cultivando uma arrogante neutralidade.

Allesia

A Ilha dos Semi-humanos

Localização: Ilhas Atrozes.

Morfologia: Allesia fica no extremo sul do arquipélago Atroz, afastada do continente mais de 700km — partindo da costa sudeste de Brando, são cerca de 10 dias de viagem por mar. É uma jornada difícil, através de numerosas ilhas menores e recifes.

É uma das maiores Ilhas Atrozes, arredondada, medindo cerca de 150km de diâmetro. Sua formação é vulcânica, mas — como ocorre com quase todas as outras ilhas no arquipélago — não apresenta qualquer atividade sísmica há muitos séculos. Seu vulcão central está extinto, uma mata luxuriante tomando o fértil terreno vulcânico à volta.

História: a procedência do povo de Allesia talvez seja a mais mítica, a mais controversa e cheia de polêmica em toda a história dos Reinos. O Conselho Druida apenas considera a história "absurda", enquanto devotos mais fanáticos dos Irmãos Selvagens chegam a reagir com violência. Porque, caso seja verdadeira, esta lenda conflita com as próprias origens do povo Moreau.

Diz a fábula que, quando os Doze Animais míticos foram transmutados em humanos, a notícia do milagre alcançou as terras e mares mais distantes. Outros animais também fizeram esse pedido aos deuses, desejaram possuir a mão, a mente e a magia. Seu pedido foi prontamente negado; a Dama Altiva e o Indomável, ambos, arrependiam-se pela criação dos Moreau. Não queriam ver, maculados, mais de seus filhos selvagens. Eles permaneceriam inocentes e instintivos.

Certa vez, a Mãe Natureza visitou a ilha Allesia — muito antes que houvesse ali quaisquer seres falantes para dar-lhe este nome. Na ocasião, ela vestia um rosto e corpo diferentes de sua elegância habitual; era uma pequena fada, as asas brilhantes de inseto zumbindo alegria. Foi recebida por um guaxinim, um texugo, e um lince. Os três pediram para ser humanos. Ela disse "não".

Mas a Dama, conhecida por sua bondade, ficou de coração partido. Então decidiu: eles não poderiam ser humanos como os demais, não poderiam ser Moreau. Mas poderiam ser algo diferente. Algo novo. Raças antigas, que a Dama sabia existir em terras distantes, convivendo com os humanos.

O pequeno, furtivo e curioso guaxinim, ela tornou um halfling.

O forte, vigoroso e teimoso texugo, ela tornou um anão.

E o elegante, ágil e astuto lince, ela tornou um elfo.

O resultado, muitos já poderiam prever. Por suas diferenças extremas, estes três povos logo formaram suas próprias comunidades isoladas, afastando-se gradualmente de seus "irmãos". Tomaram as três grandes ilhas mais próximas do continente, erguendo ali suas próprias cidades. E brigam entre si pelo controle de Allesia, a "terra santa" onde tudo começou.

A imensa maioria dos Moreau rejeita totalmente essa história. Claro, *existem* semi-humanos nos Reinos, não há dúvidas sobre isso — mas todos sabem que eles são estrangeiros, nativos da distante terra de Arton. Foram criados por seus próprios deuses, e chegaram até aqui de formas diversas. A Dama nunca criou semi-humanos. Nunca!

Personalidades e Pontos de Interesse: existe, entre os estudiosos do mito, uma suspeita. Talvez a Dama não tenha, realmente, tornado estes três animais em novas raças. Talvez tenha sido uma divindade menor, local.

É difícil confirmar qualquer coisa. Os povos semi-humanos são misteriosos, reclusos — muito poucos entre eles visitam os Reinos e, quando o fazem, raramente partilham os segredos de suas origens. Sabe-se, no entanto, que eles veneram uma face desconhecida da Dama Altiva, a princesa-fada Allesia'nalla.

Talvez esta fada, séculos atrás, tenha criado os semi-humanos como seus adoradores ou vassalos, para tornar-se deusa. Talvez seja uma impostora. Ou uma face legítima da Dama. Ou ainda sua própria filha, uma semideusa.

Seja como for, Allesia'nalla é considerada uma legítima deusa menor em Moreania, oferecendo poder mágico divino para seus devotos. Ela pode ser encontrada nas florestas de Allesia, cercada de animais e criaturas mágicas, especialmente outras fadas.

Apesar de suas diferenças — e suas constantes disputas pelo favoritismo da deusa —, os semi-humanos vivem em relativa harmonia. Não competem por terreno: os halflings vivem em tocas nas planícies, os anões escavam túneis nas montanhas, e os elfos cultivam vilarejos acima das árvo-

res. Também não fazem guerra entre si, pois ferir ou matar seus irmãos faria Allesia'nalla triste. Mesmo assim, consideram-se grandes rivais e embrenham-se em todo tipo de disputa e competição.

Encontros e Aventuras: os semi-humanos são desconfiados (talvez invejosos?) quanto aos Moreau. Preferem manter distância, bem escondidos em suas tocas, montanhas ou florestas — muito poucos decidem se aventurar em terras distantes. Visitantes normalmente não são bem-vindos; nestas ocasiões de emergência, elfos, anões e halflings esquecem suas próprias diferenças e trabalham juntos contra os estrangeiros.

Embora os Moreau sejam respeitosos com a natureza, os semi-humanos são ainda mais. Suas habitações são realmente ocultas, mescladas à paisagem natural, muito difíceis de encontrar (mais uma razão para que muitos duvidem de sua origem polêmica). Algumas, abandonadas, oferecem masmorras que podem esconder mistérios e tesouros.

Aventureiros também podem esperar encontros com vários tipos de fadas e — assim como no resto do arquipélago — animais atrozes.

Islethid

Ilha dos Pesadelos

Localização: Ilhas Darash.

Morfologia: Islethid é uma ilha pequena, tenebrosa, em meio a tantas outras ilhas tenebrosas no arquipélago. Está sempre envolta em névoas oleosas, as ondas rastejando lentas e pegajosas em suas praias, como se fosse coisa viva. Talvez seja, ninguém tem certeza.

A maior parte da ilha é cercada por escarpas sinistras, de rocha escura e cortante, com a aparência perturbadora de ossos imensos, quebrados. Em suas áreas mais internas, o solo viscoso serve de substrato para uma vegetação estranha, bulbosa e gotejante de muco fétido. Árvores desfolhadas, com cascas petrificadas e úmidas, parecem pulsar e brilhar em ritmo muito lento. Aqui e ali, cavernas segmentadas que mais parecem gargantas levam às profundezas desconhecidas.

História: como numerosas outras Ilhas Darash, Islethid é uma agressão aos sentidos de qualquer criatura dos deuses, uma ofensa ao próprio mundo natural. Se ela emergiu das águas pestilentas como uma carcaça de baleia, ou foi transmutada por forças aberrantes, ninguém sabe dizer.

Poucos exploradores ousaram pisar no lugar repulsivo, e mesmo estes tiveram experiências horrendas. Mais tarde, descreveram uma presença antinatural, proibida, que penetrava em suas mentes. Eram atacados por ilusões e pesadelos, esmigalhando sua determinação. Após alguns dias e noites de pavor, os nervos reduzidos a pasta rala, nenhum Moreau consegue permanecer na ilha por muito mais tempo.

Entre as alucinações que atacavam os exploradores, um tema recorrente: humanóides altos, macabros, olhos de inteligência aguda em meio à massa de tentáculos que usam como rosto.

Certa vez, um aventureiro — membro de uma expedição patrocinada pelo Museu Narvhal de Prendick — ousou penetrar nas cavernas escuras e gotejantes de Islethid. Talvez fosse louco desde sempre, ou talvez o delírio tenha despedaçado seu bom-senso, levando à demência. O fato é que, antes de conseguir alcançá-lo, seus companheiros ouviram com terrível nitidez os sons de sua morte. Nunca haviam escutado nada parecido, mas de alguma forma tinham certeza sobre a natureza dos ruídos: um crânio perfurado, e um cérebro sugado.

O corpo nunca foi encontrado. Nem mesmo procurado. Ninguém nunca teve dúvidas que precisassem ser confirmadas.

Personalidades e Pontos de Interesse: com certeza, algum tipo de criatura aberrante vive em Islethid. Uma inteligência malévola, intensa, cujos tentáculos alcançam e torturam as mentes de qualquer Moreau nas proximidades. Um monstro único, ou uma raça inteira? Talvez a própria ilha? Não se sabe. Na falta de termo melhor, a criatura é chamada apenas de "devorador de mentes".

Ainda mais misteriosa que sua natureza, são suas origens. Seria o devorador um remanescente da raça Darash, transmutado pela corrupção e pestilência que emanam do Reino das Torres? Seria outra criação de Ameena Anom'lie, a Doutora Louca, mãe das aberrações? Ou sua procedência seria ainda mais distante no tempo e espaço? Um segredo terrível, que Moreau algum deve conhecer?

Poucos, muito poucos, viajam voluntariamente até Islethid. No entanto, aqueles que vivem de rastejar em masmorras conhecem histórias sobre pessoas atacadas por pesadelos, lentamente levadas à loucura por visões de paisagens e criaturas revoltantes. Estas infelizes vítimas são levadas a procurar pela ilha, mergulhar em suas cavernas, e nunca mais são vistas.

Está claro, o devorador de mentes tem planos e intenções que não entendemos. Ele expulsa certas pessoas, enquanto atrai outras para a morte (ou destino pior).

Encontros e Aventuras: sem qualquer pista sobre a natureza e poderes dos senhores de Islethid, apenas os mais imprudentes aventureiros ousam desbravar a ilha. Aqueles que o fazem, em geral não buscam tesouros; eles tentam resgatar alguma vítima insana, atraída pelo enlouquecedor chamado mental. Ou então suspeitam que a escuridão esconde uma ameaça terrível e urgente que precisa ser desvendada.

O devorador de mentes é, por certo, a maior ameaça na ilha. No entanto, suas águas e terras emersas são também habitadas por numerosas aberrações.

Ilhas de Moreania: Bastidores

O Mestre atento talvez já tenha percebido, mas os arquipélagos são mais que apenas outra parte do cenário. São principalmente um recurso criativo e narrativo para conduzir aventuras em Moreania.

A necessidade de alcançar e conectar tantas ilhas tornou os Moreau um povo exímio em navegação. Desde remadores solitários que atravessam as ondas em caiaques e canoas, a capitães habilidosos em evitar recifes mesmo no comando de grandes navios, ou ainda cavaleiros de criaturas marinhas. Ainda assim, incontáveis ilhas permanecem isoladas. Algumas esperando para ser descobertas, outras escondendo ameaças que é melhor deixar em paz.

Por seu isolamento, cada ilha pode abrigar animais e monstros únicos, exóticos, não encontrados em nenhum outro lugar do mundo. Tais criaturas talvez tenham sido esculpidas pela Mãe Natureza, vomitadas pelo Indomável, nascidas de deuses menores, moldadas por conjuradores insanos, ou ainda geradas por algum fenômeno sobrenatural. Algumas ilhas são até mesmo habitadas por povos Moreau que não descendem dos Doze Animais — sua origem é um completo mistério, explicada apenas por seus próprios mitos.

Uma ilha em Moreania é o lugar perfeito para que cada Mestre construa seu próprio minicenário, sem grandes preocupações com o mundo exterior. Escolha as raças e criaturas de seu acessório favorito — por mais estranhas e exóticas, haverá uma ilha onde elas existem. Escolha uma cidade ou masmorra isolada: ela existe em uma ilha. Escolha um aspecto geográfico fantástico — cavernas de gelo, pântanos ácidos, gravidade invertida... haverá uma ilha assim. Não há limite para o estranho e inesperado nos arquipélagos Moreau.

DBride

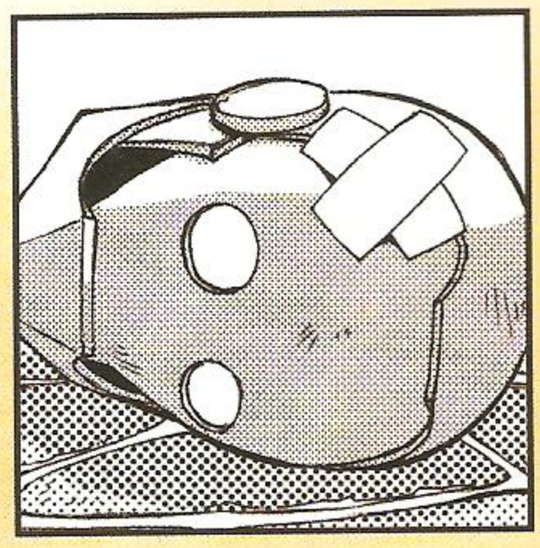
A Noiva do Dragão

Koi

Qual a ligação entre um samurai morto pela Tormenta na distante Tamu-ra, um homem-lobo silencioso e a Deusa das Trevas? Hoje você vai saber.

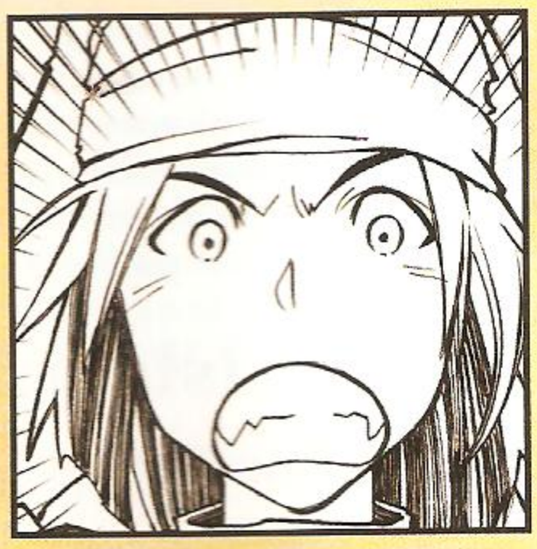
Coridora

Por que esta fadinha sinistra acompanha Koi, fica cada vez maior e mais forte, e parece estar sempre tentando erguê-lo do chão? Hoje você vai saber.



Ray

Como este golem do antigo Povo das Torres veio parar aqui? Qual sua ligação com os antigos mestres do castelo de Betta? Hoje você vai saber.



Marlin

Por que este ferreiro encardido não quer casar-se com Astra, a alquimista mais linda e gostosa dos Reinos? Hoje você... ainda não vai saber, mal aí!

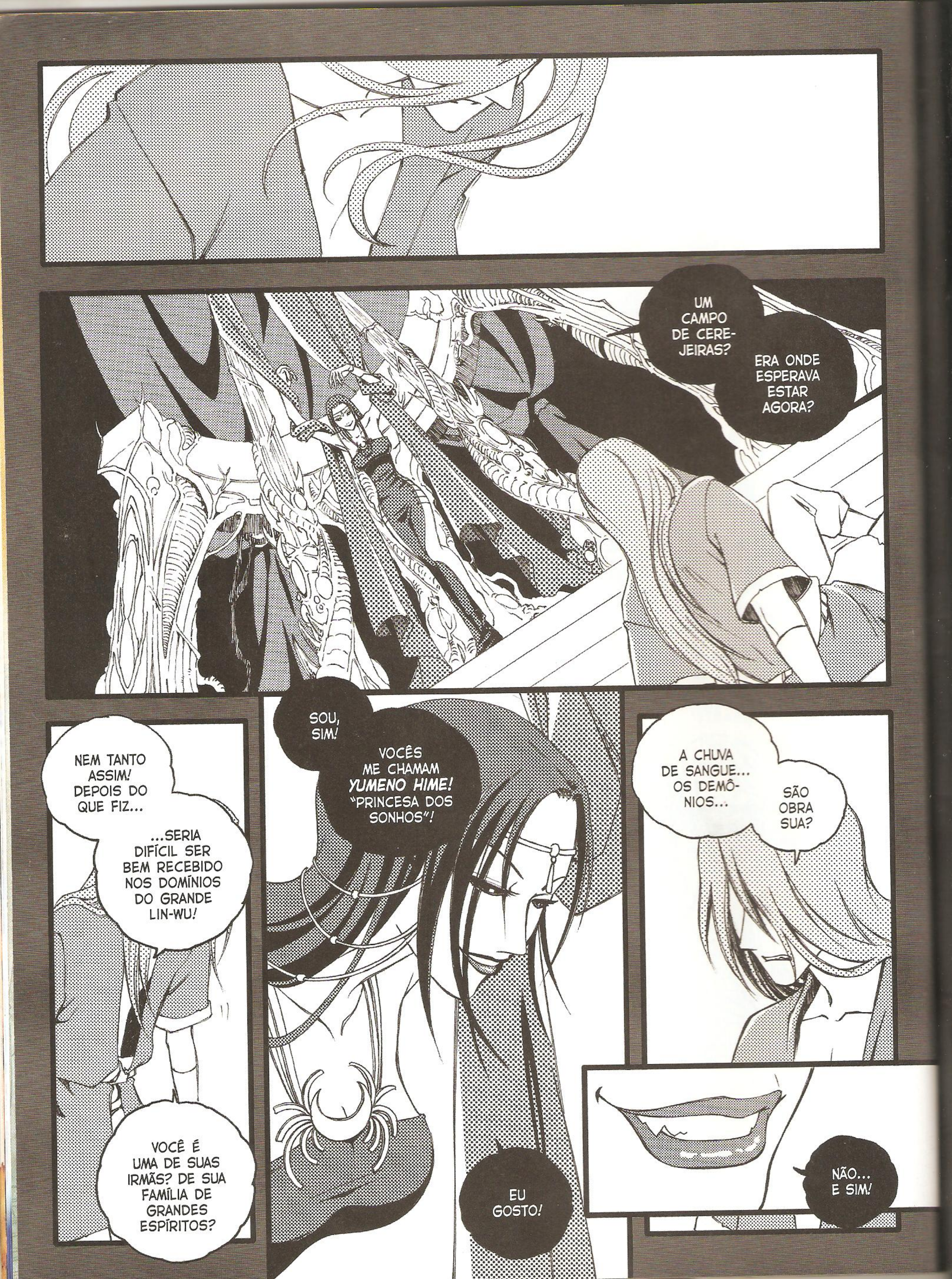
Koi e Astra alcançam os aposentos de lorde Betta, prontos para liquidar o monstro com a espada mágica encontrada há pouco. A arma é eficaz em repelir os relâmpagos do dragão azul, mas Koi não parece confiar totalmente na força — então toma a noiva-sacrifício, Dafnia, como refém. Para a surpresa de todos, Koi parece prestes a matá-la, quando subitamente desmaia. O dragão então percebe: o tempo todo, o homem-lobo trazia consigo uma maldição poderosa. Na escuridão da inconsciência, a até então inofensiva Coridora ressurge forte e ameaçadora, carregando Koi para a escuridão eterna...

Parte 15

Pacto Adiado

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano

ENTÃO...
VOCÊ ME CHAMOU?
PRECISA DE AJUDA?


UM CAMPO DE CEREJEIRAS?
ERA ONDE ESPERAVA ESTAR AGORA?
NEM TANTO ASSIM! DEPOIS DO QUE FIZ...
...SERIA DIFÍCIL SER BEM RECEBIDO NOS DOMÍNIOS DO GRANDE LIN-WU!
VOCÊ É UMA DE SUAS IRMÃS? DE SUA FAMÍLIA DE GRANDES ESPÍRITOS?
SOU, SIM!
VOCÊS ME CHAMAM *YUMENO HIME!* "PRINCESA DOS SONHOS"!
EU GOSTO!
A CHUVA DE SANGUE... OS DEMÔNIOS...
SÃO OBRA SUA?
NÃO... E SIM!

SUA TEMPESTADE... A *TORMENTA*... FOI UM GRANDE ERRO! UM ERRO COMETIDO PELOS DEUSES!

EU COMPACTUEI COM ESSE ERRO!

ENTÃO... OS GRANDES ESPÍRITOS TAMBÉM PODEM ERRAR!

QUANDO NÓS, MORTAIS, ERRAMOS... SOMOS PUNIDOS PELOS ESPÍRITOS!

MAS E QUANDO OS ESPÍRITOS ERRAM? *QUEM* OS CASTIGA?

QUEM SERÁ PUNIDO PELA DESTRUIÇÃO DE MINHA TERRA?

VOCÊ ACHA QUE TENHO ALGUMA *NECESSIDADE* DE SER PUNIDA?

SEI QUE DEVE SER BEM DIFÍCIL PARA VOCÊ ENTENDER...

...MAS PODE-SE VIVER MUITO FELIZ, SEM *NENHUMA HONRA!*

NENHUMA VERGONHA!

NEM TÃO DIFÍCIL ASSIM QUANTO PENSA...

POR QUE ESTOU AQUI? MINHA ALMA SERÁ CARREGADA PARA SEUS DOMÍNIOS DE PESADELO?

QUE SEJA, ENTÃO! VAMOS LOGO COM ISSO!

QUANTA PRESSA EM MORRER...

POR ISSO TENTOU ATACAR O CASTELO CORROMPIDO? MESMO SABENDO QUE NÃO TERIA NENHUMA CHANCE CONTRA OS DEMÔNIOS?

PARA "MORRER COM HONRA"?

VOCÊS TÊM DIFICULDADE EM LIDAR COM A VERGONHA, NÃO?

"MELHOR PERDER A VIDA, QUE PERDER A HONRA"! LIN-WU SEMPRE RESMUNGA BOBAGENS ASSIM!

POR ISSO VOCÊS *REENCARNAM?*

PARA NÃO PRECISAR VER, OUTRA VEZ, O *PRÓPRIO ROSTO* NO ESPELHO?

É TÃO ESTRANHO... VOCÊS PREFEREM MORRER, A VIVER EM DESONRA!

PREFEREM A MORTE COMO PUNIÇÃO POR UM ERRO, A CARREGAR A HUMILHAÇÃO POR ESSE ERRO...

...OU ATÉ, TENTAR *CORRIGIR* ESSE ERRO!

UM *MORTO* NÃO PODE CORRIGIR COISA ALGUMA!

NA VERDADE, *PODE* SIM! MAS NÃO É ESSE O CASO!

VOCÊ NÃO ESTÁ MORTO AINDA!

AS *GEISHA* DE LIN-WU ESPERAM POR VOCÊ EM SEU CAMPO DE CEREJEIRAS...

...ONDE VOCÊ PODE DESCANSAR ATÉ VOLTAR AO MUNDO, RENASCIDO COMO UMA GARÇA, TEXUGO OU COISA ASSIM!

(AO CONTRÁRIO DO QUE DIZEM, ATÉ QUE ELE TEM SENSO DE HUMOR...)

MAS EU TROUXE VOCÊ AQUI ANTES PARA CONVERSAR! FAZER UM ACORDO!

OFEREÇO OS MEIOS PARA QUE VOCÊ CORRIJA SEU ERRO! PARA SALVAR SUA TÃO PRECIOSA "HONRA"...

...EM TROCA DE SUA ALMA!

ENTÃO? QUAL SUA RESPOSTA?

PROMETO QUE NÃO PRECISARÁ OLHAR O PRÓPRIO ROSTO DE NOVO...

CHEGOU A HORA, KOI!

VOU LEVAR VOCÊ!

FOI DIVERTIDO ANDAR COM VOCÊ, VERDADE!

PENA QUE NÃO TENHA CURTIDO TANTO QUANTO EU!

TAMBÉM, PUDERA... QUANDO EU CRESÇO, SUA DOR *TAMBÉM* CRESCE!

NEM CONSEGUE LUTAR DIREITO, NÉ?

LEMBRA QUE, NAQUELE DIA, VOCÊ BATEU FÁCIL NOS HUMANÓIDES...

...MAS NÃO TEVE A MÍNIMA CHANCE CONTRA O TAL BETTA, QUANDO EU CHEGUEI JUNTO?

ALIÁS, VOCÊ NUNCA MAIS CONSEGUIU VENCER *UMA* LUTA SEQUER!

(E NÃO VEM COLOCAR A CULPA NA PERDA DA ESPADA, NÃO!)

BOM... EU FALEI QUE FICARIA FORTE!

AGORA JÁ CONSIGO CARREGAR VOCÊ! E VOCÊ SABE O QUE ISSO QUER DIZER!

MINHA RAINHA VAI FICAR COM SUA ALMA!

HMM... FICO AQUI PENSANDO NAS SACANAGENS QUE ELA VAI FAZER...

A RAINHA É BEM *SAFADA*, SABE?

OUTRO DIA, ELA E O DEUS RAGNAR...

HMM...?

O QUE É ISSO?!

ESTOU FICANDO *MENOR*?!

NÃO! NÃO É POSSÍVEL!

NÃO É POSSÍ-VEL!

tap!

!

VOCÊ!

EU MESMA!

EU *DISSE* QUE IA ENFRENTAR VOCÊ!

VAMOS, ACABE DE BEBER ISTO!

NÃO VAI CURAR VOCÊ... NÃO TENHO PODER PARA TANTO...

...MAS VAI REDUZIR A DOR POR ALGUM TEMPO!

PELO MENOS O BASTANTE PARA QUE CONSIGA *LUTAR!*

SÓ CONSEGUI CHEGAR ATÉ VOCÊ PARA DAR O REMÉDIO...

...PORQUE AS COISAS MUDARAM UM BOCADINHO ENQUANTO ESTEVE DESMAIADO!

PRRROUF!

PRRROWNN!

: -@ INIMIGO AS 12 HORAS!

: -@ ENTRANDO EM MODO DE COMBATE!

DESTRUIR! DESTRUIR! DESTRUIR!

WWWWAAAAAAAAAARRRRRR

INACREDITÁVEL!

VOCÊS ESTÃO MESMO AUDACIOSOS HOJE! AUDACIOSOS E ESTÚPIDOS!

ACHAM MESMO QUE ESSE ENGENHO RIDÍCULO PODE CAUSAR-ME ALGUM DANO?

PRRROWWNNN!

ELE NÃO CONSEGUIU ANTES, QUANDO LIQUIDEI SEUS MESTRES!

E TAMBÉM NÃO CONSEGUIRÁ HOJE!

: - (

MEUS... MESTRES?

: - @

ERAM MEUS AMIGOS!

: - @

DEMONIO CROMATICO! VC MATOU TODOS!

DESTRUIR! DESTRUIR! DESTRUIR!

QUE DIVERTIDO! A COISINHA PARECE MESMO ZANGADA!

OS ANTIGOS SENHORES DESTA TORRE ERAM FORTES! RESGATARAM VOCÊ EM TERRAS ONDE EU MESMO NÃO OUSARIA IR!

MAS VOCÊ?! VOCÊ É APENAS UM BRINQUEDO!

POR QUE EU DEVERIA ME IMPORTAR EM DESTRUÍ-LO...

...QUANDO A MAIS LEVE FAÍSCA PODE DESLIGAR VOCÊ?

FFFLLL

: -)

STATUS: TOTALMENTE OPERACIONAL.

: -)

TAH LASCADO, MALUCO!

OOOWWWW

QUÊ?

ERROU DE NOVO

PRRROUFT!

DEU CERTO!

O ISOLAMENTO FUNCIONOU! CONSEGUI PROTEGER AS GEMAS DE MEMÓRIA!

RAIOS NÃO PODEM MAIS DER-RUBÁ-LO!

ASTRA! VÂNDA-LO!

VOCÊS ESTÃO BEM?

ENTÃO PENSEI QUE, SE ELA E O VÂNDALO FICASSEM UM TEMPO JUNTOS...

OS DOIS SÃO *AVENTUREIROS!* ELE É UM GUERREIRO, ELA É UMA MAGA!

PELO AMOR DOS DEUSES, SÃO RAPOSA E LOBO!

QUEM SABE, DEPOIS DE PASSAR POR ALGUNS APUROS, ELES NÃO SE ENTENDEM?

ÁREA!

EU SABIA QUE ENCON-TRARIA VOCÊS JUNTOS!

HÃ...

UÉ...? O QUE SAIU ERRADO?

QUANDO TUDO ISSO ACABAR, MOÇO, VAMOS TER UMA CONVERSA MUITO SÉRIA!

TENHO NADA COM ISSO

ELA NÃO ESTAVA LÁ LONGE...?

IRMÃ! IRMÃ! VOCÊ ESTÁ BEM?

TUNA! O QUE ESTÁ FAZENDO AQUI?!

ESTE BRINQUEDO DEIXOU DE SER DIVERTIDO!

ACHO QUE VOU ARRANCAR SEUS MEMBROS...

...E DEPOIS PROCURAR OUTROS VASSALOS REBELDES PARA DESMEMBRAR!

:-@

EXATO! O JOGO ACABOU!

JAH TIVE O TEMPO DE QUE PRECISAVA PARA CARREGAR MINHA ARMA PRINCIPAL.

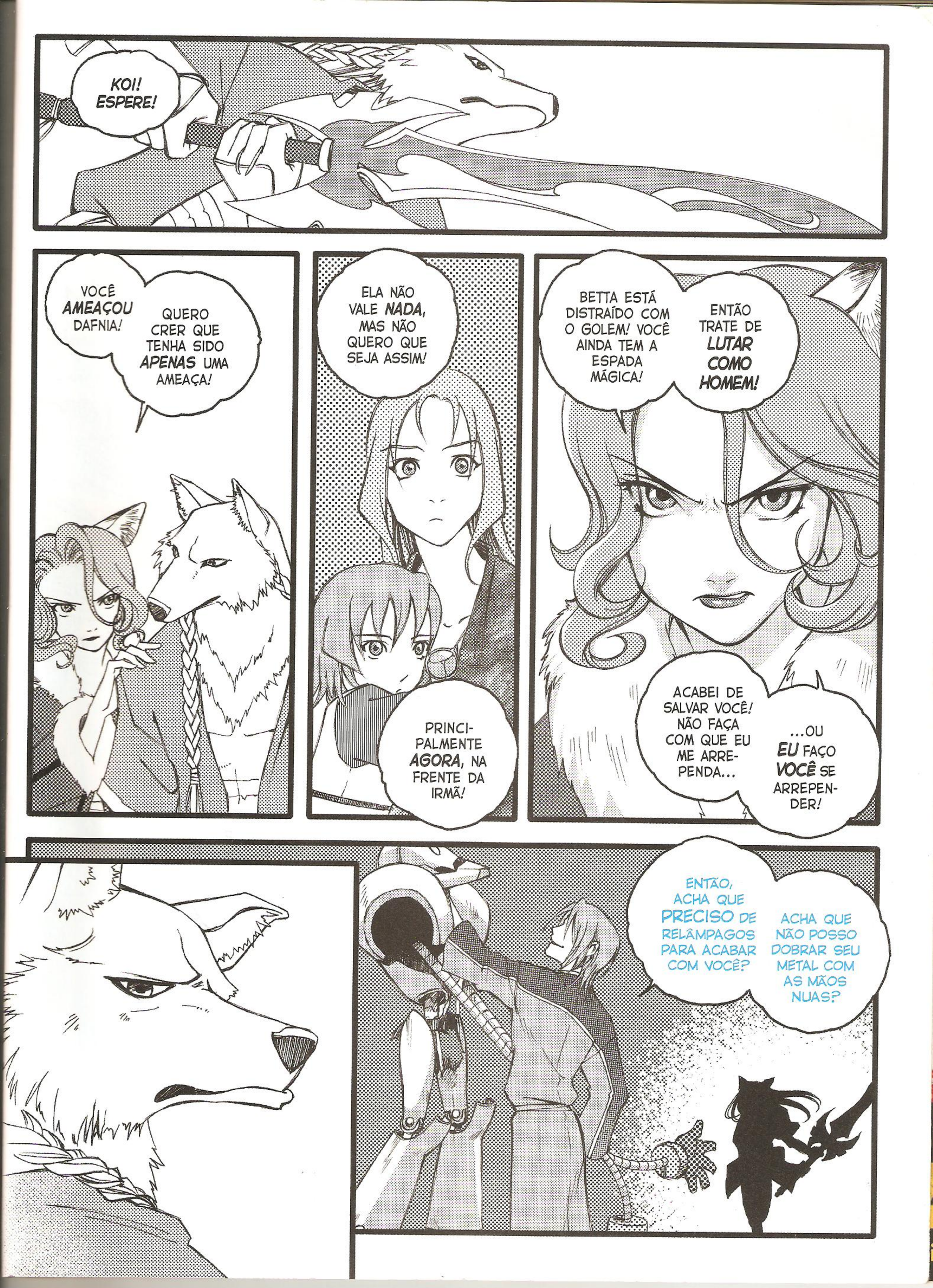
CANHAO DO JUIZO FINAL! FOGO!

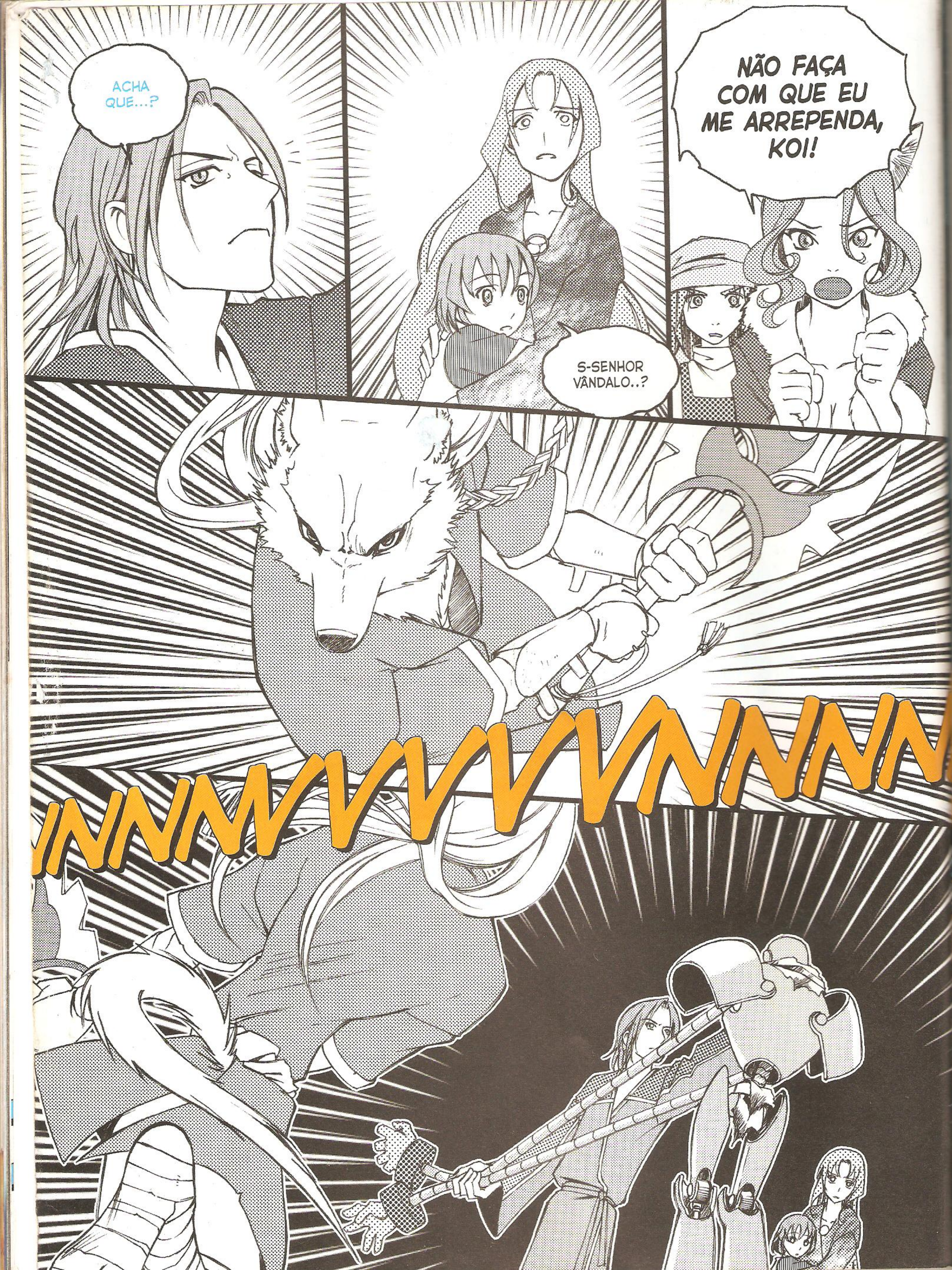
:-C

HÃ... POR ACASO ERA AQUELE CILINDRO COM GEMAS VERDES...?

:-@

SUA BESTA! O QUE MAIS VC TIROU???


KOI! ESPERE!
VOCÊ AMEAÇOU DAFNIA!
QUERO CRER QUE TENHA SIDO APENAS UMA AMEAÇA!
ELA NÃO VALE NADA, MAS NÃO QUERO QUE SEJA ASSIM!
PRINCIPALMENTE AGORA, NA FRENTE DA IRMÃ!
BETTA ESTÁ DISTRAÍDO COM O GOLEM! VOCÊ AINDA TEM A ESPADA MÁGICA!
ENTÃO TRATE DE LUTAR COMO HOMEM!
ACABEI DE SALVAR VOCÊ! NÃO FAÇA COM QUE EU ME ARREPENDA...
...OU EU FAÇO VOCÊ SE ARREPENDER!
ENTÃO, ACHA QUE PRECISO DE RELÂMPAGOS PARA ACABAR COM VOCÊ?
ACHA QUE NÃO POSSO DOBRAR SEU METAL COM AS MÃOS NUAS?


ACHA QUE...?
S-SENHOR VÂNDALO..?
NÃO FAÇA COM QUE EU ME ARREPENDA, KOI!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Nesta edição:

ENCONTROS ALEATÓRIOS
É muita mulher pra pouca carta

REVIEW
Star Wars Saga e Piratas & Pistoleiros

CLÁSSICOS
Star Wars d6, saudoso como a primeira Saga

GAME DESIGN
Nada se cria, tudo se copia

ESPECIAL
Matéria pra pastor ver

REGRAS DA CASA
Talentos Metamágicos, agora sim eu quero usar

AMBIENTAÇÃO
Planos Internos, os elementos no mais selvagem dos estados

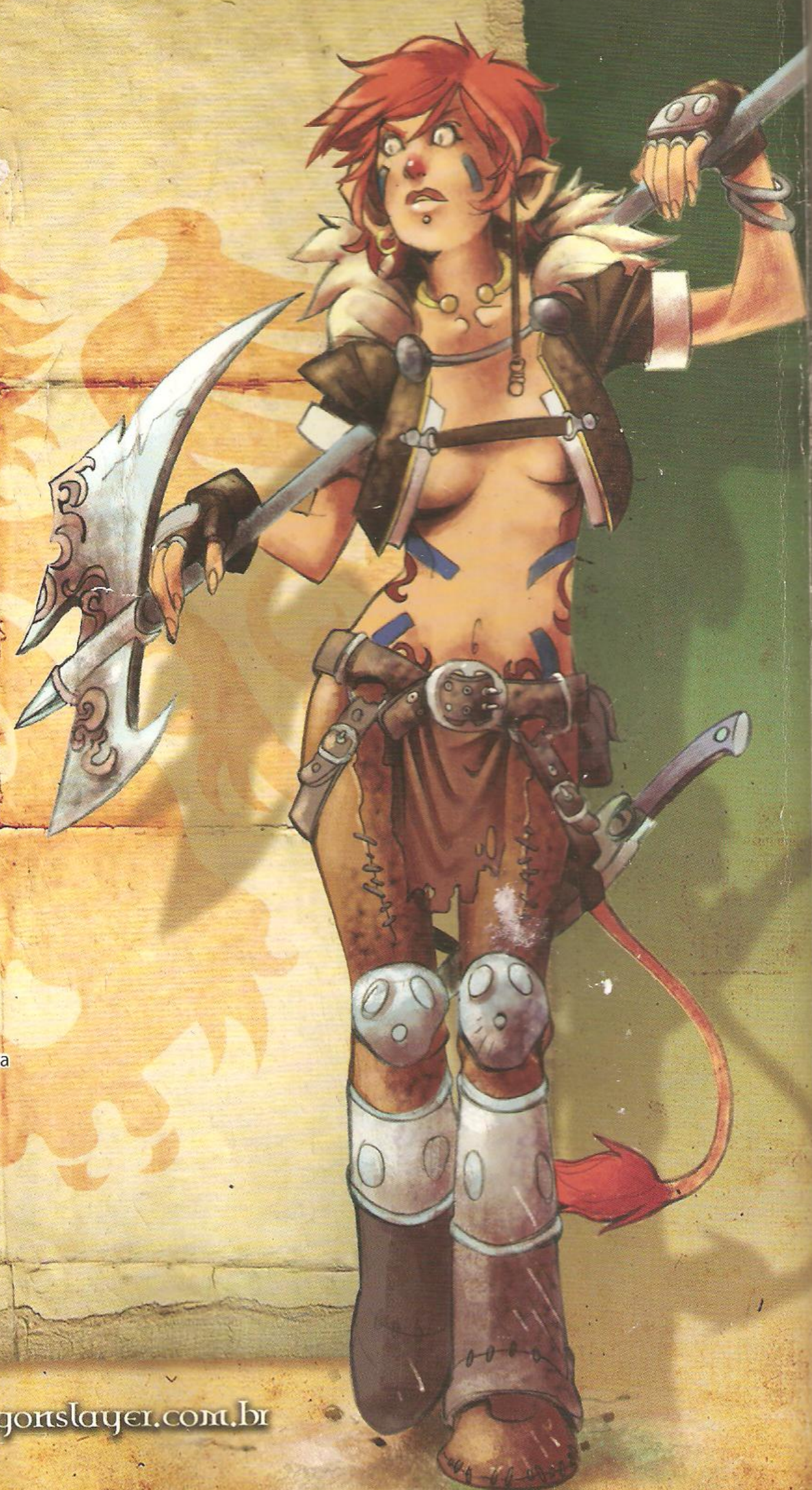
GAZETA DO REINADO
Naghas e poções suspeitas

NOVA RAÇA
Tieflings, os mais belos e mentirosos demônios

TORMENTA
Canção das Estrelas, um prelúdio para a maior aventura em Tormenta

MOREANIA
Ilhas de Moreania, numerosas como os herdeiros do coelho

DRAGON'S BRIDE
Sempre gostei da Coridora



www.dragonslayer.com.br